Da 21 anni al vostro servizio
VIDEOGIOCHI PER PC
265
Ottobre '10

Edizione solo Carta € 3,99
Edizione con DVD € 7,90

THE GAMES machine

Il Film
Die Hard 2
58 Minuti per Morire
a soli 9,90 Euro in più!
Chiedilo in edicola!

SOLO SU TGM!

FIFA 11

Una recensione da Campioni del Mondo!

PAUROSO!

DEAD RISING 2

Arrivano gli zombie più cattivi mai visti su PC!

TEDESCO!

GAMESCOM

A spasso per Colonia scoprendo cosa ci aspetta da qui a Natale!

ESCLUSIVA!

DARKSIDERS

Che cosa è Guerra di fronte all'Apocalisse?

THE GAMES MACHINE N°265 - MENSILE ANNO 21 - 10 € 7,90
Sprea editori
ITALY
9 771129 232306
00265
DISTRIBUTORE M-DIS DISTRIBUZIONE S.P.A. - MILANO

DOSSIER

QUESTO È IL VIETNAM, SIGNORI: UNO SPACCATO SUI GIOCHI AMBIENTATI DURANTE QUESTO SANGUINOSO CONFLITTO

Pagina mancante

EDITORIALE

GARAGE DAYS

Fotografa questo quadrato magico e corri sul blog di TGM Online! Per scoprire come fare, vai a pagina 15!

La cosa bella di una fiera come quella di Colonia è la possibilità che ti dà di incontrare in prima persona gli sviluppatori. No, attenzione, non sto parlando dei comunque piacevoli e utili meeting con l'"animale da conferenza stampa" che si nasconde in ognuno di loro e che sbuca nei momenti istituzionali.
Mi riferisco a situazioni che nascono in contesti più informali, ad attimi in cui difficilmente ottieni in risposta un "questo non te lo posso dire", o "lo annunceremo a tempo debito".
Capita così che tu riesca a scambiare un paio di battute con Ken Levine quando mette per un secondo il naso fuori dalla saletta che nasconde BioShock Infinite, o che David Rutter, uno degli uomini più importanti del franchise FIFA, faccia una pausa dove la fai tu (sì, lo stavi curando, ma ammetterlo è il primo passo per essere denunciato per stalking!) e, armato di infradito e pantalone a tre quarti, cominci a parlarti della versione 2011 del più bel gioco di calcio mettendo sul piatto un paio di aneddoti e chiedendoti allora che ne pensi del Personality+. Oppure, ma qui è pura fortuna e non c'entra lo studio dei percorsi e delle pause, può sempre succedere di avere Warren Spector in albergo, o i ragazzi di BioWare seduti nel tavolo accanto all'Hard Rock Café che si concedono un paio di birre, un Legendary 10 Oz. e un numero imprecisato di appetizer che hai smesso di contare quando sei andato in doppia cifra.
Lontani dai "riflettori", tutti questi personaggi sono... normali. O meglio, straordinariamente normali, genuini. In questi momenti capisci davvero chi sta facendo il prossimo Dragon Age 2, o che FIFA ha un team di appassionati di calcio alle sue spalle (e no, non è sempre stato così), o ancora che BioShock Infinite sarà un reboot efficace della serie. Questo è il lato di loro che mi piacerebbe veder emergere nelle interviste, nei filmati o nei making of che accompagnano le Collector's.
Tuttavia, se confronto il ragazzo che sta divorando un gigantesco hamburger con quello che mi mostra il gioco durante una BCD, di punti in comune non ne vedo moltissimi. Avere di fronte un tizio "as is" o uno "impostato" ha evidenti pro e contro: da un lato, un tipo di approccio mi permetterà di sapere alla perfezione quante saranno le nuove unità a disposizione nel prossimo capolavoro annunciato della software house X; dall'altro, invece, potrò farmi contagiare dall'entusiasmo che mette nel suo lavoro chi quel gioco lo crea.
Pare però che quest'ultima strada non sia particolarmente apprezzata da quelli che curano l'immagine di un'azienda, né l'idea di fondo condivisa da chi segue i piani di comunicazione.
Anzi, sicuramente c'è qualcuno convinto che il preconfezionato debba vincere sempre e comunque. L'etichetta prima di tutto, insomma.
L'ennesimo esempio di questa bizzarra teoria lo ho avuto durante la presentazione di un titolo di nicchia, mostratomi dal capo totale e supremo di una software house un tempo famosa e ora non più sulla cresta dell'onda. Vederlo sollevare il velo sulla sua nuova creatura è stata un'esperienza così intensa da farmi maledire il non avere appresso una telecamera con la quale riprenderlo. Sembrava davvero di essere entrati nella macchina del tempo, per tornare ai cari, vecchi e mai dimenticati "Garage Days" (perdonatemi il plurale), quando i Metallica non erano nessuno e con gli sviluppatori ci potevi parlare sempre per davvero, dal vivo.
Ma da ogni bel sogno, presto o tardi, ci si ridesta. E la sveglia, quella che si odia profondamente ogni mattina, in questo caso era rappresentata dalla capo-PR dell'azienda in questione, che è entrata nella sala in cui si era appena concluso il meeting per chiedere al soggetto di cui sopra di imparare a contenersi, che non era possibile essere così esuberanti, che non poteva parlare di questo e di quello.
Ma come? Hai la fortuna di avere un individuo capace di entusiasmare il suo interlocutore senza essere banale, e cerchi di tarpargli le ali? Gli dici che non è opportuno essere così "entusiasta" del suo prodotto?
C'è davvero da chiedersi se non sia il caso di darsi una regolata, di smetterla di menarsela con tediosi reveal che poi non "reveal"ano niente, lasciando parlare le emozioni di chi sviluppa e niente più. Tanto, a prescindere da tutte le storie che possiamo tirarci, il videogioco deve prima di tutto divertire ed emozionare. E non è il numero di unità nuove nel solito seguito fotocopia che vi emoziona, no?

SICURAMENTE C'È QUALCUNO CONVINTO CHE IL PRECONFEZIONATO DEBBA VINCERE SEMPRE E COMUNQUE

Davide "ToSo" Tosini
iltoso@sprea.it

SOMMARIO

OTTOBRE 265

THE GAMES machine

PAGINA 32 DEAD RISING 2

PAGINA 68 R.U.S.E.

PAGINA 74 WRC

PAGINA 20 QUESTO É IL VIETNAM, SIGNORI

PAGINA 72 LOST HORIZON

PAGINA 76 WORMS RELOADED

PAGINA 64 DARKSIDERS

PAGINA 60 FIFA 11

CONTENUTI DI QUESTO MESE

Rubriche

113 Adsol
114 Backstage
106 Bovabyte
102 ConsoleMania Corner
3 Editoriale
101 Euforia Paradossa
82 FragZone
16 Games Village
6 Gioco Allegato
90 Hardware
111 Raffosentiqua
100 Replay
10 Silver Zone
4 Sommario
96 TecnoTGM
80 TGM After
108 TGM Mail
104 Time Machine Reloaded
26 TMB's Intro
18 Voci di corridoio

Dossier

20 Questo è il Vietnam, signori

Preview

32 Dead Rising 2
36 GamesCom 2010 In giro per Colonia!
28 Might & Magic VI Heroes
56 Natural Selection 2
34 PES 2011

Review

78 Burn Zombie Burn
64 Darksiders
60 FIFA 11
72 Lost Horizon
68 R.U.S.E.
76 Worms Reloaded
74 WRC

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

RESPONSABILE DI REDAZIONE
Davide Tosini iltoso@sprea.it

VICE GAMESVILLAGE
Claudio Todeschini keiser@sprea.it

REDATTORI
Mirko Marangon, tmb@sprea.it
Raffaele Sogni, raffo@sprea.it
Ivan Conte, kikko@sprea.it

IMPAGINAZIONE
Nicolò Digiuni, nicolodigiuni@sprea.it

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Laura Grazzi, lauragrazzi@sprea.it

HANNO COLLABORATO
Adso Da Melk, adso@sprea.it
Paolo Besser, paolone@sprea.it
Matteo Lorenzetti, elvin@sprea.it
Paolo Davide Lumia, masca@sprea.it
Massimo Nichini, nkz@sprea.it
Massimo Svanoni, xam@sprea.it
Tobia Bearzotti, tobix@sprea.it
Mario Baccigalupi, secondvariety@sprea.it
Roberto Turrini

Sprea Editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l
Via Torino, 51 - 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1
Fax (+39) 02- 92432235
editori@sprea.it - www.sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

MARKETING E PROMOZIONE:
Walter Longo

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD.
Si risponde solo alla mail
abbonamenti.tgm@sprea.it
o al fax 02//00537672
www.tgmonline.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD,entro un anno dalla pubblicazione. Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02//00537672

STAMPA
Grafiche Mazzucchelli, Seriate (BG)

CARTA
Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

DISTRIBUTORE
M Dis Distribuzione S.p.A.
Via Cazzaniga 19 – 20132 – Milano.

THE GAMES MACHINE
Pubblicazione mensile registrata al Tribunale di Milano il 19/09/1988 numero 587 Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento postale -D.L. 353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano . Una copia: euro 3,99; edizione DVD 7,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo Paglianti paolopaglianti@sprea.it

Copyright Sprea Editori S.p.A.
Socio Unico Medi & Son srl

La Sprea Editori è titolare esclusiva di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare – e se del caso regolare – le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte.

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali (Codice Privacy D.Lgs 196/03).
Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs 196/03, è Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.
L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A. Socio unico Medi & Son srl), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non sarà restituito.

GIOCO ALLEGATO

A cura di: Mirko "TMB" Marangon tmb@sprea.it

CPU: Single Core 3.2 GHz (Dual Core 2.6 GHz) **RAM:** 1 GB (2 GB)
SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 6800/ATi Radeon X1650 con 256 MB (nVidia GeForce 8600 GTS/ATi Radeon X1900 con 512 MB)
SPAZIO SU HD: 12 GB **CONNESSIONE:** ADSL **SVILUPPATORE:** Ubisoft Montreal Studio **PUBLISHER:** Ubisoft
MULTIPLAYER: Internet/LAN **LOCALIZZAZIONE:** Completa **SITO:** farcry.it.ubi.com

FAR CRY 2

Una sanguinosa guerra civile sta devastando un piccolo stato dell'Africa centrale e c'è un uomo che manovra i fili di questa faida. Indovinate un po' a chi tocca fermarlo?

Far Cry 2 è il seguito dell'acclamato sparatutto in prima persona di Crytek, ma con i tedeschi in questione ha ben poco a che fare e pure con l'ambientazione tropicale che caratterizzava la storia del primo titolo. In realtà questa produzione ha davvero tutto un altro sapore e vi porterà a esplorare un enorme territorio dove il vostro peggior nemico non sarà tanto il caldo quanto la possibilità di morire per colpa della malaria. Già, avete letto bene, quella simpatica malattia ormai praticamente

Ogni 30-40 minuti dovrete assumere una bella pasticca per sopravvivere

CD GUASTI O MANCANTI?

I CD e i DVD di TGM sono di buona qualità e dovrebbero essere esenti da errori di duplicazione. Tuttavia, trattandosi di una produzione industriale su vasta scala, è possibile che qualche esemplare difettoso sfugga ai controlli. Generalmente, quando un supporto è difettoso mostra dei segni inequivocabili: graffiature, tagli o spaccature sul lato dove sono registrati i dati, assenza di file o cartelle che in teoria dovrebbero esserci, lettura estremamente lenta o impossibile. In questi casi, noi suggeriamo sempre di provare il disco su un secondo computer, o per lo meno su un altro lettore. A volte capita anche che nella confezione manchi un CD, o ne sia stato inserito uno sbagliato. In tutti questi casi, potrete ottenerne una copia sostitutiva inviando un'email all'indirizzo aiutocd@sprea.it. Ricordatevi di specificare sempre il titolo del gioco difettoso, la rivista e il mese di pubblicazione: ci aiuterà a sostituirlo nel più breve tempo possibile. Per tutti gli altri tipi di problemi tecnici, dovete fare riferimento al forum Gioco Allegato sul sito www.gamesvillage.it, nella sezione "Forum TGM0". Prima di richiedere una sostituzione, però, controllate sempre il box "\TGM\SUPPORT": magari la soluzione del problema è già lì!

▲ *Il lanciafiamme è probabilmente l'arma più interessante di tutto il gioco e può davvero fare dei danni assurdi.*

▲ *Non mancano armi da lancio e di certo le Molotov sono fra le più efficaci e devastanti.*

INSTALLAZIONE

Questa procedura è valida per Windows XP, Vista e Seven. Le versioni precedenti di Windows non sono supportate. Vi preghiamo di eseguire la procedura correttamente. Qualora il gioco non funzionasse, prima di contattarci, provate a reinstallarlo seguendo passo dopo passo tutte le istruzioni:

1. Inserite il DVD del gioco nell'apposito lettore. Se la procedura di installazione parte automaticamente, andate al punto 3.

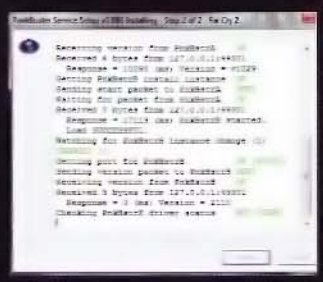
2. Come mostrato nella foto, aprite i contenuti del lettore ottico per mezzo delle Risorse del Computer, quindi selezionate il file Setup.exe per iniziare la procedura d'installazione.

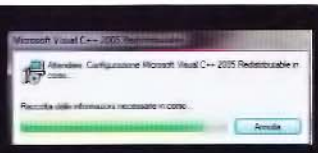
3. Si aprirà la finestra di lancio di Far Cry 2. Da qui è possibile installare il gioco, aprire il file leggimi contenente le ultime informazioni, accedere al manuale (in Italiano) in formato PDF, registrarsi sul sito ufficiale o accedere liberamente allo stesso. Per ora cliccate su INSTALLA.

4. Selezionate Avanti. Avrete la possibilità di scegliere fra l'installazione rapida e quella personalizzata. Quest'ultima vi permetterà non solo di scegliere una cartella di destinazione diversa rispetto a quella solita, ma anche se installare o meno PunkBuster, il servizio anti-cheat per chi gioca online.

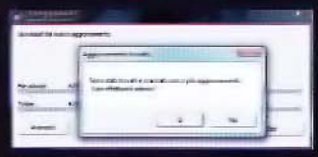
5. Nella finestra relativa al contratto di licenza selezionate "Accetto..." e quindi cliccate su Avanti.

6. Dopo che tutti i file di gioco verranno copiati sul vostro hard disc, partiranno tutta una serie di installazioni aggiuntive relative a PunkBuster, Visual C++, DirectX e il Framework .NET. Attendete pazientemente la fine di tutta la procedura.





7. Completato l'iter cliccate su Fine. Se siete collegati a internet il gioco si connetterà ai server di Ubisoft e scaricherà l'ultimo aggiornamento disponibile per Far Cry 2. Trattasi della patch 1.03, che trovate allegata anche al Silver DVD nella sezione Gioco Allegato.
ATTENZIONE! La versione allegata a TGM non ha alcuna protezione e non richiede attivazioni via internet! Può essere quindi installata tutte le volte che lo desiderate senza alcun limite se non quello del codice per giocare online. Quello infatti rimane legato al vostro account Ubi.com.



ELENCO DEI COMANDI

Movimenti	W, A, S, D
Fuoco	Tasto sinistro del mouse
Mirino	Tasto destro del mouse
Scattare	Shift
Saltare	Barra spazio
Abbassarsi/Scivolare	C
Ricaricare/Sbloccare arma	R
Interagire/Usare equipaggiamento	E
Cambiare arma	Rotellina del mouse
Machete	1
Arma secondaria	2
Arma primaria	3
Arma speciale	4
Mappa/Telefono	5
Curarsi	H
Lanciare granata	Q
Cambiare tipo granata	F
Menu del taccuino	ESC
Salvataggio veloce	F5
Caricamento veloce	F9
VEICOLI	
Accelerare	W
Frenare	S
Girare	A, D
Fuoco con l'arma fissa	Tasto sinistro del mouse
Mirino	Tasto destro del mouse
Freno a mano	Barra spazio
Cambiare posto	C
Entrare/uscire	E

sconfitta nel mondo occidentale è una realtà con la quale tocca fare i conti nel momento in cui mettete piede nel Continente Nero. Basta giusto la puntura di una zanzara infetta per beccarvi questo simpatico parassita che in buona sostanza vi distrugge i globuli rossi, facendovi morire spesso e volentieri di anemia. Ed è proprio così che inizia Far Cry 2, quindi preparatevi una buona scorta di medicinali, perché ogni 30-40 minuti dovrete assumere una bella pasticca per sopravvivere.

I WILL SURVIVE

In Far Cry 2 vestite i panni di un mercenario incaricato di stanare e uccidere un uomo che sta alimentando una guerra civile a dir poco devastante. In questo territorio di ben 50 Km quadrati (reali), il governo locale è ormai andato a ramengo, lasciando due fazioni rivali (il Fron-

te Unito per la Liberazione e il Lavoro e l'Alleanza per la Resistenza Popolare) a contendersi a suon di piombo il controllo dello staterello (e soprattutto delle sue miniere di diamanti). L'unico modo per porre fine a questa carneficina è quello di eliminare la fonte di approvvigionamento delle armi, fornite da un uomo senza scrupoli conosciuto come lo Sciacallo.
Non sarà un compito semplice, proprio perché dovrete muovervi in un paese fondamentalmente ostile e in piena guerra, cercando di non venire uccisi tanto da un colpo di fucile, tanto dalla vostra malattia.
Far Cry 2 inoltre non è uno sparatutto in soggettiva classico, con le missioni che si susseguono una via l'altra in maniera lineare, anzi; l'approccio è quello di fornirvi un accesso pressoché illimitato a un vastissimo ambiente, riprodotto con estrema dovizia di particolari grazie a un motore grafico, il Dunia Engine, capace di gestire con estremo realismo situazioni ambientali di tutti i generi (vento, pioggia, flora e fauna locale...), nonché il ciclo giorno/notte. Anche il fuoco sarà un elemento con il quale avrete spesso a che fare

▲ *I paesaggi africani sono riprodotti in maniera fenomenale e la vegetazione cresce con il passare del tempo.*

Siete un mercenario incaricato di stanare e uccidere un uomo che sta alimentando una sanguinosa guerra civile

/TGM/SUPPORT (OVVERO: PRIMA DI LAMENTARVI LEGGETE QUI!)

Come sempre, pubblichiamo una lista dei problemi "già noti" e delle possibili soluzioni (se ce ne sono). Se avete un problema che non rientra in questa casistica, vi consigliamo di collegarvi all'area GIOCO ALLEGATO del forum di TGM su GamesVillage.it. Questo è l'unico indirizzo dell'assistenza tecnica, eventuali email inviate ad altri indirizzi verranno ignorate. Ricordatevi sempre di controllare che il vostro computer soddisfi tutti i requisiti hardware del gioco, che i driver della scheda video, della scheda madre e della scheda audio siano i più aggiornati, che le librerie DirectX siano correttamente installate e funzionanti. Prima di contattarci, inoltre, assicuratevi di aver letto il file leggimi fornito con il gioco e il suo manuale d'uso. Se dovete comunicarci un problema, non dimenticatevi di elencare tutta l'esatta configurazione del vostro PC (sistema operativo, processore, memoria, scheda video, DirectX, ecc). Senza queste informazioni

- Non riesco a giocare online nonostante abbia inserito il codice correttamente.
Controllate che sul firewall presente nel vostro sistema (solitamente quello di Windows) e sul router/modem ADSL usato per collegarvi in internet siano aperte le seguenti porte:
UDP 9004
TCP 9000

- Ho un sistema con Windows Vista a 64 bit e dopo qualche minuto il gioco si blocca con il seguente messaggio: *Si è verificato un problema dell'hardware video che impedisce il corretto funzionamento di Windows.*
Esisto due metodi per risolvere la cosa. Il primo consiste nell'aprile la cartella dove avete installato il gioco (di base c:\programmi\Ubisoft\Far Cry 2\bin) e selezionare con il tasto destro del mouse il file farcry2.exe, cliccando poi su Proprietà. Nella finestra successiva cliccate sulla scheda Compatibilità e da lì "Disattiva i temi visivi". Fatto ciò cliccate su Applica e quindi OK.
Se con questo sistema non riuscite a risolvere il problema, provate con il secondo metodo. Cliccate su Start e da lì selezionate il menu Giochi. Tasto destro del mouse sull'icona di Far Cry 2 e quindi Personalizza. Evidenziate la linea Play e poi scegliete Modifica. Nella sezione delle proprietà cliccate su Compatibilità e poi su "Disattiva i temi visivi". Infine Applica e OK.

- Ho scaricato delle mappe aggiuntive per il multiplayer ma non riesco a farle funzionare con Windows 7.
Esiste un metodo per risolvere questo annoso problema, ma dovete fare molta attenzione poiché c'è il rischio di corrompere il vostro sistema operativo. Anzitutto dovete scaricarvi questo piccolo file dal seguente indirizzo internet: http://bit.ly/b5bMJc (non abbiamo potuto allegarlo al SilverDVD per problemi di copyright). Si tratta del file winhttp.dll di Windows XP. Copiatelo nella cartella bin dell'installazione del gioco, di base presente al seguente percorso: c:\programmi\Ubisoft\Far Cry 2\bin. **ATTENZIONE! Non vi salti in mente per nessun motivo di copiare questa dll nella cartella System32 di Windows o potrete pure dire addio al vostro sistema operativo!!!**

▲ *Lanciagranate contro casetta di legno. Secondo voi chi avrà la peggio?*

▲ *L'aliante potrà darvi un vantaggio tattico notevole, specialmente se attaccate di notte.*

durante il gioco e dovrete imparare a sfruttarlo per ottenere un vantaggio tattico: è un ottimo diversivo, ma ci vuole poco per perderne il controllo. Per non smarrirvi e perdere di vista i vostri obiettivi avrete comunque a disposizione un ottimo GPS sul quale piazzare i vari punti d'interesse (rifornimenti, medicinali, armi, torrette) e vi converrà farlo con una certa solerzia, perché smarrirsi in piena Africa non è proprio il massimo della vita. Dovrete inoltre tenere in considerazione un fattore determinante per la vostra sopravvivenza, ovvero l'usura delle armi. Fucili, pistole, mitra e via discorrendo non solo si consumeranno e perderanno di efficacia alla lunga, ma rischieranno di incepparsi e rompersi completamente, il che sarebbe assai disdicevole nell'eventualità di uno scontro a fuoco. Anche i vari mezzi che utilizzerete per spostarvi saranno soggetti a diverse problematiche, tanto che potrà capitare di dover scendere dalla vettura per improvvisare una riparazione.

SERVER DEDICATI: COME FARE?

La questione dei server dedicati è sempre piuttosto accesa e sapere che Far Cry 2 li supporta rappresenta sicuramente un bel valore aggiunto. Ubisoft ha fornito un proprio client ufficiale preposto per questo compito: lo trovate nelle sezione Gioco Allegato del SilverDVD, con il nome di FC2ServerLauncher.zip. Per utilizzarlo dovrete semplicemente decomprimere l'archivio dove vi pare (per esempio il desktop) e lanciare il relativo file eseguibile. Purtroppo, ve lo diciamo subito, questo software non ne vuole sapere di funzionare su Windows 7 e a quanto pare Ubisoft non ha intenzione di metterci una pezza.
Non disperate però, perché, come spesso accade in questi casi, se la soluzione non arriva dagli sviluppatori, ci pensa la community a risolvere le cose. Abbiamo così il piacere d'informarvi che abbiamo accluso un software del tutto identico come funzionalità, il Server Launcher Extender di MChat. Anzi, a dirla tutta è anche più intuitivo e semplice da utilizzare (nonché più versatile). Lo trovate nell'archivio FC2.SL.zip e vi basterà scompattarlo dove preferite per iniziare a utilizzarlo. Sappiate che in ogni caso questi software sono forniti così come sono, quindi se volete saperne di più rivolgetevi pure alle seguenti risorse online:
Client ufficiale: http://forums.ubi.com/eve/forums/a/frm/f/1521068375
Client MChat: http://www.azchatfield.net/farcry2/serverlauncher/

Far Cry 2 non è uno sparatutto in soggettiva classico, con le missioni che si susseguono una via l'altra in maniera lineare

LA PATCH 1.03

La versione di Far Cry 2 distribuita con The Games Machine è la 1.02, la penultima disponibile.
Il gioco è sufficientemente intelligente da collegarsi a internet appena finita l'installazione e di scaricare e quindi installare l'aggiornamento alla 1.03. Ovviamente abbiamo pensato anche a tutti i nostri lettori non ancora raggiunti dalla banda larga (e non sono pochi), inserendo la suddetta patch nella cartella Gioco Allegato presente su Silver DVD. **Vi consigliamo di applicarla prima di lanciare il gioco la prima volta, così da evitare qualsiasi tipo di complicazione.** Questo update è il frutto delle molte richieste fatte dalla community ed è particolarmente indirizzato a migliorare e correggere tutte le magagne legate al multiplayer. Inoltre aggiunge una modalità Hardcore dedicata ai giocatori più estremi, che rende le armi estremamente più potenti e introduce un modello dei danni molto più realistico.

▲ *Le armi pesanti sono devastanti, ma non dimenticate che si sporcano facilmente e rischiano d'incepparsi.*

▲ *Il lanciarazzi è sempre una mano santa quando c'è da far saltare per aria un intero villaggio.*

▲ *Quando siete a corto di munizioni o non volete dare troppo nell'occhio è consigliabile un approccio stealth.*

▲ *La quantità di mezzi a disposizione del giocatore è davvero elevata.*

SILVERZONE

A cura di: Raffaele "Raffo" Sogni raffo@sprea.it

DVD DEMO

Eccoci qui riuniti per un nuovo e mirabolante appuntamento con la Silver Zone! Visto che non ci facciamo mancare niente, in allegato trovate il demo di Mafia II e tante altre piccole, grandi chicche. Che si può volere di più?

AVVERTENZE

L'interfaccia grafica è stata realizzata a una risoluzione di 800x600 a 16 milioni di colori. Essendo realizzata in standard Macromedia Flash può essere ingrandita senza alcun problema, anche a pieno schermo, senza alcuna limitazione in quanto a risoluzione video. Qualora abbiate la necessità di cambiare la profondità di colore, cliccate sul bottone Avvio (Start), quindi su Impostazioni, Pannello di Controllo, Schermo, Impostazioni e, infine, inserite il parametro "16.8 milioni di colori (24 bit)" nella sezione Colori. I DVD allegati alla rivista The Games Machine possono essere passibili di difetti di fabbricazione. I casi tipici che si riscontrano sono la mancanza di file all'interno di alcune directory, oppure il lettore DVD che legge con estrema fatica il disco (o che non lo legge del tutto). In tal caso, non disperate: sarà infatti sufficiente inviare una e-mail all'indirizzo:

aiutocd@sprea.it

chiedendo la sostituzione del disco difettoso.
Il Silver DVD, inoltre, prevede l'autoplay automatico dell'interfaccia grafica. Qualora si volesse evitare che ciò accada, si può disabilitare tale funzione temporaneamente tenendo premuto il tasto SHIFT all'inserimento del DVD nel lettore.

MAFIA II

Genere: Azione **Sito:** www.mafia2game.com

Cosa ne pensiamo di Mafia II lo avete scoperto nel numero scorso. Direi quindi di concentrarci sulla versione dimostrativa che vi mettiamo a disposizione. Innanzitutto chiariamo che il demo vi offre una missione ideata ad hoc, non inclusa nel gioco completo.
Nei panni del "buon" Vito Scaletta inizierete a casa vostra, un luogo ben arredato e nel complesso più che dignitoso; una voce al telefono vi indicherà il posto da raggiungere, cosa che potrete fare utilizzando la vettura presente nel garage; tutto è molto semplice e intuitivo per chiunque abbia anche solo vagamente dimestichezza col genere. Una volta saliti in auto, vi verrà indicata la meta e il percorso da seguire per raggiungerla... anche qui, non c'è nulla di complicato, evitate solo – se possibile – di fare troppo incidenti perché la polizia non vede di buon occhio la guida troppo spiritosa. Arrivati a destinazione (e dopo un filmato) si entra nel vivo dell'azione: l'obiettivo è un ciccionazzo molto scaltro e ben protetto dai suoi scagnozzi, che non sarà facile raggiungere per completare la missione. Nel complesso è un demo ben fatto, che riesce a dare una idea più che buona di quanto vi attende nella versione completa.
ATTENZIONE: Il demo di mafia II necessita di Steam per funzionare.

LOST HORIZON

Genere: Avventura **Sito:** lost-horizon.deepsilver.com/it/portal/

Dagli autori di Secret Files è in arrivo un'avventura grafica davvero molto carina. Il periodo in cui è collocata è poco prima l'inizio della Seconda Guerra Mondiale; nei panni di un ex soldato dell'esercito britannico dovrete andare a recuperare un vostro caro amico, disperso in Tibet in circostanze misteriose... per poi passare per il Nord Africa e giungere in Indonesia. Il demo del gioco è davvero di gran livello: sarete chiamati a vivere le prime ore dell'avventura (circa un paio, se non siete avvezzi al genere) che si terranno a Hong Kong, non prima però di aver assistito al prologo. Lost Horizon è appassionante: ci sono alcune incertezze grafiche, ma nel complesso è molto godibile (i fondali sono disegnati in 2D mentre i personaggi sono in 3D) ed è davvero per tutti... difficilmente, infatti, vi troverete nella situazione di non sapere come muovervi e tutto avverrà in maniera piuttosto logica. Comunque, grazie a un sistema di suggerimenti ben realizzato, anche nel caso in cui dovreste impastarvi, con un paio di tentativi riuscirete sicuramente a proseguire.
Come detto, il demo è molto sostanzioso, si riesce a capire parecchio della trama e inoltre, per chi non masticasse l'Inglese, è sottotitolato in italiano... insomma non ci sono davvero motivi per non provarlo.

SAM & MAX EPISODE 4: THE DEVIL'S PLAYHOUSE - BEYOND THE ALLEY OF THE DOLLS

Genere: Avventura **Sito:** www.telltalegames.com/thedevilsplayhouse

Cosa ci fanno centinaia di Sam in mutande in giro per la città? Beh, se avete terminato il precedente capitolo della serie lo saprete sicuramente. Quello che è tutto da scoprire sono gli accadimenti di questo nuovo episodio, nel quale i due intrepidi detective se la dovranno vedere con pericoli a dir poco inquietanti. Il gioco (così come il demo) inizia con l'invasione dei Sam sopraccitati: la loro ferocia e capacità distruttiva è davvero impressionante, tanto da costringervi a trovare riparo nel bar di Stinky. Il problema è che ora siete in trappola e i cloni di Max hanno tutte le intenzioni di sfondare le barriere posticce che avete messo a porte e finestre. Dopo questa breve introduzione animata, il gioco passa nelle vostre mani: in Beyond the Alley of the Dolls i controlli sono come quelli dei precedenti episodi, quindi manovrerete i due eroi coi tasti "WASD", mentre col mouse potrete interagire con gli oggetti e disegnare degli 8 con il cursore. L'aspetto grafico di Beyond the Alley of the Dolls è molto azzeccato, così come i dialoghi, ricchi di humor e appassionanti. Come forse saprete, Max è dotato di particolari poteri mentali, e in questo episodio farà largo uso di capacità sensoriali, in grado di aggiungere non poca varietà alle situazioni di gioco.

TUTTI DA GUARDARE!

Ecco un'accurata selezione dei trailer dei giochi più attesi, molti dei quali in alta definizione!

BioShock Infinite
Crysis 2
Dawn of War 2 - Retribution
DC Universe Online
Dead Space 2
Deus Ex: Human Revolution
Dragon Age II
F.3.A.R.
Tom Clancy's H.A.W.X. 2
Medal of Honor
Portal 2
The Sims Medieval
Torchlight II

THE CLOCKWORK MAN

Genere: avventura **Sito:** www.theclockworkman.com

The Clockwork Man coniuga in maniera piuttosto convincente l'avventura di tipo classico con il genere hidden object. Nel gioco dovrete guidare la giovane Miranda (accompagnata dal suo fido robottino Sprocket, simile a C-3PO di Star Wars) in aiuto del nonno, tal Cornelius Calomy, scomparso mentre era al lavoro su un importante progetto.
Dall'aspetto grafico molto carino, The Clockwork Man è un'avventura dotata di dettagliatissime schermate statiche; lo scopo sarà quello di scovare oggetti utili e risolvere i puzzle che man mano vi verranno proposti; a differenza di quanto accade in un classico hidden object, quanto recuperato nei livelli potrà anche essere utilizzato successivamente per portare a termine altri enigmi. La faccenda appare semplice ma non sempre lo è, e per questo è stata introdotta la figura di Sprocket, che accorrerà in vostro aiuto segnalandovi la dislocazione degli oggetti.

FULL PIPE

Genere: avventura **Sito:** pipestudio.ru/fullpipe/

Ho un debole per i giochi un po' particolari, dallo stile grafico insolito e dalle dinamiche originali... beh, Full Pipe possiede tutte queste caratteristiche. Realizzato da una software house russa in collaborazione con MTV, Full Pipe è un gioco che gira già da qualche anno, ma solo ora è arrivato in Europa. Si tratta di un'avventura che vede come protagonista un buffo "ometto" chiamato Dude, al quale, durante il sonno, viene rubatala ciabatta da uno strano essere. Scoprirà così, guardando sotto il letto, una botola che conduce a un enorme mondo sotterraneo. Dude ritrova subito la ciabatta, ma ora deve trovare il modo per tornare in superficie. Il mondo di Full Pipe è stranissimo e abitato da creature assurde, alcune intente a farsi i fatti propri, altre disponibili ad aiutarvi, ma solo in seguito alla risoluzione di particolari enigmi. Avere ragione dei puzzle non è sempre semplice e il demo è in grado di mettervi alla prova fin da subito: coloro però che hanno apprezzato i giochi di Amanita Design (Machinarium in primis), troveranno in Full Pipe un ottimo passatempo.
Il demo è in tedesco e normalmente non vi proponiamo giochi che non siano in Inglese o in Italiano: considerando però che il gioco non ha parlato e l'unico testo scritto che incontrerete è nel menu, siamo certi che non avrete problemi.

GISH

Genere: puzzle **Sito:** www.chroniclogic.com

Gish è un puzzle game molto simpatico e coinvolgente. Lo scopo del gioco è quello di guidare una palla composta da un liquido nero attraverso livelli pieni di ostacoli. Gish ha la peculiarità di adattarsi molto bene all'ambiente che lo circonda: è in grado di diventare più morbido per entrare in stretti cunicoli e indurirsi per andare a fondo in presenza di acqua e per far fuori i nemici. Inoltre può arrampicarsi e saltare... insomma possiede tutte le qualità per riuscire ad avere ragione di ogni ostacolo, però il modo di utilizzare al meglio Gish spetta a voi trovarlo! Nel demo potrete visitare numerose stanze e prendere confidenza coi semplici comandi del gioco: i livelli sono inizialmente piuttosto semplici e hanno lo scopo principale di farvi conoscere tutte le qualità del vostro bizzarro alter ego.

GOLEM CRUSADE

Genere: RTS **Sito:** www.golemcrusades.com

Il sito del gioco definisce Golem Crusade come un "arcade fantasy strategic shooter"... insomma, per non sbagliare hanno messo dentro quanti più generi potevano. Il risultato, però, non è malvagio: nei panni di un mago dovrete guidare dei golem alla difesa del mondo di Belorn, quindi costruire postazioni, gestire unità, ma anche sparacchiare come dannati contro orde di dann... nemici. L'ambientazione è fantasy, le magie non mancano, i power up per i golem nemmeno; c'è davvero tutto, persino un completo tutorial (compreso nel demo) che vi permetterà in breve tempo di padroneggiare le varie fasi di gioco.

HYPERSPACE INVADER

Genere: shoot'em up **Sito:** www.alawar.it/game/hyperspace-invader/

Probabilmente questo è il primo shoot'em up che pubblichiamo sul Silver DVD, o quantomeno è il primo da quando me ne occupo io... sta di fatto che è molto carino e quindi siamo contenti di farvelo giocare!
La storia è molto classica: gli alieni stanno facendo disastri, i terrestri si rifugiano nell'iperspazio ma vengono tallonati dai nemici e voi, a bordo di un'allegra astronave, potete porre fine alla loro avanzata. Hyperspace Invader è uno sparatutto arcade a scorrimento verticale al quale non manca davvero nulla: l'astronave si manovra con mouse o tastiera, ha i power up, un sacco di armi diverse, e ci sono orde di nemici da affrontare, boss di fine livello compresi. Gli amanti del genere, in poche parole, lo troveranno davvero intrigante.
Il demo ha la durata di 30 minuti, tempo più che sufficiente per affrontare parecchi livelli di gioco: se poi voleste acquistarlo, potrete farlo direttamente dalla finestra introduttiva.

FRAGZONE DVD

A cura di: Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

Questo mese è la festa del classico inatteso. Beh, quasi.

Cinquanta stanze per Portal? Vi basterà un mese per risolverle tutte?

Contenuti FRAGZONE DVD

- RISE FROM EREBUS MOD PER CIVILIZATION 4
- VAULT 151 MOD PER FALLOUT 3
- THE AGE OF CRUSADES MOD PER AGE OF EMPIRES III
- THE DARK TIMES MOD PER STAR WARS BATTLEFRONT
- PORTAL MEMORIES MAPPACK CHAPTER ONE AND TWO
- ALIEN SWARM MAPPACK
- KORSAKOVIA MOD PER HALF-LIFE 2
- REAL CARS MOD PER GTAIV

Sarò onesto con voi: nessuno dei mod presentati questo mese si può fregiare della palma di migliore del mese. Complice anche l'estate e la voglia di vacanza dei modder, questo mese non ci sono produzioni in grado di spiccare sulle altre per qualità complessiva, innovazioni di gameplay o pura e semplice tecnica. In ogni caso, la diversità dei titoli trattati ci ha permesso di mettere insieme una compilation di ottimo livello con alcune perle assolutamente da provare se siete in possesso dei giochi completi. Ma stiamo parlando di titoli di un certo richiamo per cui non dovreste avere problemi a mettere in fila giochi del calibro di Half-Life 2, Fallout 3 e Portal. Il Korsakovia Mod per il capolavoro di Valve è stato una piacevole scoperta per come i modder non si sono limitati a fare il compitino riciclando ambientazioni e personaggi del gioco originale ma hanno condito il tutto con dialoghi inediti e una colonna sonora originale per ottenere un'atmosfera di altissimo livello che non mancherà di sorprendervi. La stessa cosa si può dire anche di Vault 151 per Fallout 3; il contesto è chiaramente ispirato agli altri bunker antiatomici presenti nel gioco, ma è una struttura da installare assolutamente se volete arricchire le già notevoli potenzialità delle Wasteland di Bethesda. Molto bella è anche la compilation di mappe inedite per Portal intitolata Memories: oltre cinquanta livelli tutti da risolvere che non mancheranno di tenervi impegnati per almeno un mese. Anche Star Wars Battlefront vive un momento di gloria: da sparatutto multigiocatore dimenticato da tutti torna alla ribalta con il Dark Times Mod, che ne è la sua conversione in modalità single player e mette sul piatto sette ore di gioco tra spade laser e truppe d'assalto imperiali. Molto meno dimenticato è invece Grand Theft Auto 4: Mafia II probabilmente prenderà il suo posto nei cuori degli appassionati di action game sandbox style ma se volete farvi un giretto per Liberty City a bordo delle più belle vetture reali mai realizzate, il Real Cars Mod è proprio quello che vi serve. In chiusura abbiamo tenuto una citazione speciale per uno strategico di qualità qual'è Age of Empires III cui abbiamo dedicato Rise from Erebus, una raccolta di civiltà inedite come non se ne vedevano dai tempi di Fall from Heaven. In coda troviamo un bel mappack per Alien Swarm. In assenza di mod ufficiali, ci abbiamo pensato noi a raccogliere i migliori livelli artigianali pubblicati nelle prime tre settimane di vita del gioco e li abbiamo infilati in un unico pacchetto installabile con un paio di semplici click. Tutti gli scenari sono giocatissimi online; in attesa di nuove campagne complete, è un download da provare assolutamente...

Star Wars Battlefront diventa singleplayer con il Dark Times mod.

Alien Swarm: bello e gratuito. Che bel regalo, Valve.

Pagina mancante

GAMES VILLAGE

A cura di Claudio "keiser" Todeschini (keiser@gamesvillage.it), Raffaele "raffo" Sogni (raffo@gamesvillage.it)

WWW.GAMESVILLAGE.IT

Il prossimo che becco a dirmi che agosto è un mese "moscio" lo costringo a pernottare due notti in una stamberga di Colonia in stanza col ToSo!

Perché il ToSo è un compagno di stanza dei peggiori: si addormenta in un nanosecondo, il tempo di pensare: "speriamo di prender sonno prima di lui così non lo sent–" ed è già troppo tardi. A questo andrebbe aggiunta la sua peculiare capacità, durante la notte, di seguire le leggi dei gas (a modo suo, si intende) espandendosi fino a occupare tutto il materasso disponibile, costringendo i suoi malcapitati compagni di letto a dormire per terra. È successo a me, è successo al Conte, non fatemi pensare a quella povera donna di sua moglie... Non vorrete mica fare la stessa fine (basta chiedere alla tua, di moglie! ndToSo)?

Perché un agosto così pieno e intenso non si vedeva davvero da parecchio tempo, alla faccia di chi continua a considerarlo il mese del "dolce far niente". La fiera di Colonia, da sola, ha regalato una valanga di novità e annunci decisamente corposi: li trovate raccontati nei minimi dettagli nel mega-reportage di questo numero, con ulteriori informazioni e approfondimenti sul sito di GamesVillage.it. Online, nella sezione dedicata alla GamesCom 2010, trovate infatti – oltre a vagonate di immagini inedite, trailer e filmati in-game di tutto quel che è stato presentato – anche e soprattutto le anteprime, scritte direttamente dai nostri inviati in fiera. Tutti titoli molto attesi nei mesi a venire, tra cui Warhammer 40.000: Space Marine, Homefront, Medal of Honor e Call of Duty: Black Ops (con un approfondimento ulteriore sulla sfida che attende gli appassionati di guerre virtuali quest'autunno), BioShock: Infinite di Ken Levine e la sua Irrational Games, The Witcher 2: Assassin of Kings di CD-Projekt, Diablo III di Blizzard e gli hands-on di Dungeon Siege III, GranTurismo 5 e Microsoft Kinect, il controller full motion sensor per Xbox 360 che debutterà il prossimo novembre.

A tutto questo si aggiunge una ricca serie di chicche per gli appassionati di videogiochi e che hanno parecchio vivacizzato il mese più caldo dell'anno, a partire da Apple che ha presentato il suo nuovo lettore multimediale iPod Touch (a cui abbiamo dedicato uno speciale sul sito). Come il modello precedente, mutua molte delle caratteristiche di spicco dal "fratello maggiore" iPhone, tra cui il Retina Display ad altissima risoluzione, il processore e le due videocamere integrate nel nuovo design "squadrato". Aggiungiamoci il debutto del nuovo sistema operativo iOS 4.1 con Game Center, destinato a rivoluzionare il ludo sulle "console" portatili di Apple, con l'introduzione degli achievement, delle classifiche online, del multiplayer con il join alle partite in tempo reale, e capite anche voi che Sony, Nintendo e Microsoft (con il suo Windows Mobile 7) hanno più di un motivo di preoccupazione. Non è certo un caso che Steve Jobs abbia parlato di iPod/iPhone come la piattaforma portatile più venduta al mondo. Esagerando, forse, ma fino a un certo punto. Anche perché a dargli man forte è arrivato un colosso come Epic Games, il quale ha presentato la sua versione "mobile" dell'Unreal Engine 3: è possibile vedere all'opera questa demo scaricando l'App gratuita Epic Citadel, che lascia letteralmente sbalorditi pensando all'oggetto che si ha tra le mani e quel che riesce a mostrare sul suo piccolo display. Da questo piccolo prototipo giocabile dovrebbe nascere, nei prossimi mesi, Project Sword (titolo anco-

▲ *È passato un po' di tempo, ma non è mai troppo tardi per una (significativa) immagine dell'ultimo raduto di Just 4 Spam: da sinistra a destra: DT84, Somax, Maverick86, Skywolf, Clifford, Lux83, Raffo, Valfuindor la Maia, Crenshaw, Janos, Glasco, Pilo e Joker.*

▲ *Oltre a rappresentare uno dei titoli di punta della prossima stagione, Medal of Honor è anche quello che ha fatto discutere maggiormente i politici (e non solo loro) in queste settimane.*

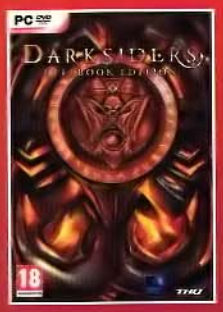
▲ *La primissima immagine del (nuovo) Duke Nukem Forever. Se volete sapere com'è giocarci, non perdetevi l'hands-on esclusivo che trovate su GamesVillage!*

GIOCO FEDELTÀ

FIFA 11

Con questa edizione, FIFA 11 si ritaglia uno spazio nell'Olimpo dei giochi di calcio. La recensione completa la trovate su questo numero, e il 93 affibbiatogli dal Kikko Conte testimonia l'assoluta bontà del prodotto. FIFA 11 è un giocone che gli amanti del genere non possono e non devono lasciarsi sfuggire, soprattutto perché a farlo diventare così sono stati proprio gli utenti, che grazie alle segnalazioni e ai commenti hanno indicato i pregi da mantenere ma soprattutto i difetti da eliminare. FIFA 11è il nuovo termine di paragone per le produzioni calcistiche future. Punto e stop.
EA Sports

DARKSIDERS HELLBOOK EDITION



Ecco un gioco che invidiavamo ai possessori di console... almeno fino a oggi, perché Darksiders è finalmente giunto anche su PC! Sotto il profilo tecnico ed estetico è pressoché identico alla versione console, stesso discorso – fortunatamente – anche per quanto riguarda la giocabilità e la trama. La recensione è qualche pagina più avanti, quello che invece dovete sapere subito è che la versione in palio è la Hellbook Edition, che include anche un artbook con tavole illustrate, la colonna sonora, il fumetto e 4 esclusivi artwork disegnati da Joe Madureira.
THQ

WRC: FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Erano anni che gli appassionati di giochi di rally aspettavano un gioco con licenza WRC e grazie a Milestone l'attesa è terminata! In questo titolo sono presenti tutte le vetture dei quattro campionati legati al mondiale WRC, tutte le nazioni in cui si corre e i nomi dei piloti e degli sponsor reali: inoltre, il modello di guida è molto accurato, e presenta il giusto mix tra arcade e simulazione. WRC: FIA World Rally Championship non mancherà di entusiasmare gli appassionati, anche grazie a modalità online e hot seat davvero ben fatte. Se cercate un gioco di rally al quale non manchi davvero nulla, WRC fa al caso vostro.
Leader

▲ *Piaccia o non piaccia, il mondo dei videogiochi passa anche per il "mobile gaming", di cui Apple si prepara a diventare ancor di più protagonista.*

ra provvisorio), shooter in prima persona a forte connotazione multiplayer.

E fosse tutto qui... Poche ore prima di consegnare questo articolo, al Penny Arcade eXpo 2010 di Seattle, la seconda fiera videoludica più importante sul suolo americano, Gearbox e 2K Games hanno annunciato – e fatto giocare ai giornalisti e visitatori presenti – nientemeno che Duke Nukem Forever! Seguito di DN3D del 1996, annunciato nel 1997 e procrastinato per qualcosa come tredici anni, è stato il prodotto per cui Wired ha coniato l'azzeccata definizione di "Vaporware". Dopo l'abbandono del progetto da parte di 3DRealms e la sua apparente cancellazione definitiva, al termine di una serie di beghe legali tra lo sviluppatore e il publisher, a prenderne in mano le redini è stata la Gearbox di Randy Pitchford: costui, prima di fondare la software house di Brothers in Arms e Borderlands, aveva iniziato a lavorare in questo settore, pensate un po', proprio in 3D Realms. Ebbene, noi di GamesVillage eravamo gli unici italiani presenti a Seattle, abbiamo giocato la primissima versione di prova di DNF e ne abbiamo realizzato immediatamente un'anteprima esclusiva. Sul sito troverete le nostre impressioni a caldo, ma vi possiamo già anticipare che il Duca è rimasto decisamente tamarro e fedele a se stesso, tanto che non vediamo l'ora che sia già il 2011 per poterci mettere le mani sopra!

E per questo mese è (davvero) tutto, ci si becca online!

▲ *Approfittando dell'imminente arrivo di Dead Rising 2 abbiamo esplorato più da vicino il genere degli "zombie game", trattato in uno speciale che trovate su GV.it.*

▲ *Tra un margarida e un martini sulla spiaggia abbiamo trovato il tempo di intervistare Jack Epps Jr., sceneggiatore del film Top Gun con Tom Cruise, nonché del nuovo gioco per PS3 che ci riporta nella "danger zone!"*

VOCI DI CORRIDOIO

A cura di: Claudio "Keiser" Todeschini (keiser@sprea.it)

FX INTERACTIVE TRA DISCEPOLI E TROPICI

Sul numero scorso abbiamo avuto modo di recensire l'atteso Disciples III, che ha riscosso un deciso consenso in molti dei nostri lettori più affezionati. Se non avete ancora acquistato il titolo in questione, però, sarete probabilmente contenti di sapere che a breve avrete la possibilità di giocarlo nella nostra lingua, grazie all'edizione realizzata da FX Interactive per la nostra bella Italia. Non appena potremo mettere le mani sul gioco vi ragguaglieremo sulla qualità della localizzazione, anche se di dubbi, in merito, ne abbiamo davvero pochi. Sempre per rimanere in casa FX Interactive, segnaliamo anche che è atteso per fine ottobre un corposo pacchetto interamente dedicato a Tropico, che conterrà i tre capitoli della serie e la recente espansione del terzo episodio, Absolute Power. Il prezzo, benché non ancora noto, dovrebbe essere in linea con il catalogo del publisher di Drakensang.

ANNUNCIATO IL TERZO STRONGHOLD

È da circa cinque anni che FireFly Studios non propone grandi novità per la sua serie strategica, limitandosi a qualche pacco extra e riedizioni/raccolte... ed ecco finalmente arrivare l'annuncio di Stronghold 3, previsto per la prossima primavera. Non aspettiamoci nulla di sconvolgente, sia chiaro: il gioco riprenderà praticamente tutti gli elementi più importanti dei predecessori, migliorandone alcuni aspetti, come la costruzione di castelli e altri edifici, puntando su realismo e complessità progettuale, o introducendo la possibilità di compiere assedi "in notturna"; ancora, il motore grafico sarà molto più curato, con tanto di (inevitabile, ormai) fisica realistica. Due le campagne, una di tipo militare e l'altra concentrata sugli aspetti economici, a cui si affiancheranno diversi scenari storici e la modalità multiplayer.

UN'EDIZIONE DIRECTOR'S CUT PER BROKEN SWORD

Di solito non trattiamo tutte le uscite dei vari portali di retrogaming come Good Old Games, altrimenti finiremmo per occupare metà rivista ogni mese solo per quello. Facciamo però una piccola eccezione per Broken Sword, indimenticato capolavoro punta e clicca di Revolution Software della metà degli anni Novanta, che torna in edizione "Director's Cut", ed è disponibile a una decina di dollari su dotemu.com e altri negozi online.
In questa edizione rinnovata di Broken Sword: The Shadow of the Templars troveremo diversi contenuti extra, un intreccio narrativo inedito per il protagonista Nico, enigmi rivisitati e un'interfaccia completamente riprogettata.

L'ANGOLO DELLA LETTURA

Quattro sole segnalazioni, ma decisamente interessanti per chiunque abbia piacere a conoscere più in profondità un universo videoludico attraverso le pagine di un libro. Il primo di questo mese è per Medal of Honor: in contemporanea con l'uscita del videogioco, arriverà nelle librerie (per ora solo americane e canadesi) anche un romanzo ispirato alle vicende dei Tier 1 Operator. A scriverlo sarà Chris Ryan, veterano dei SAS che ha fatto la Guerra nel Golfo e che, dopo il congedo, si è riciclato come macchina sforna-best seller.
Per quel che riguarda la saga di Gears of War, invece, a fine agosto è stato pubblicato in Nord America Gears Of War: Anvil Gate, terzo e ultimo capitolo della trilogia di Karen Traviss, che si colloca tra il secondo e terzo videogame, e che racconta le peripezie degli umani sopravvissuti sull'isola di Jacinto, il ritorno delle Locuste e dell'arrivo dei Lambent, contro i quali le due razze dovranno fare fronte comune...
Per finire, è disponibile (sempre negli USA) Elemental: Destiny's Embers, il primo lavoro di Brad Wardell, CEO e designer di Stardock, romanzo ufficiale del nuovo RPG pubblicato dalla stessa software house. Oltre cinquecento pagine che anticipano gli eventi del gioco e introducono al suo ricco universo fantasy. E se non sapete l'Inglese? Facile, c'è il romanzo di Alan Wake, scritto da Rick Burroughs ed edito da Multiplayer Edizioni, che merita tutta la vostra attenzione. La traduzione, pur non perfetta, è ben curata, mentre l'hard cover dà al libro un sapore assolutamente convincente. Costa € 17,90 e lo trovate praticamente in ogni libreria.
ToSo

L'ANGOLO DELLA CELLULOIDE (BIOSHOCK, RED DEAD REDEMPTION, WARCRAFT, HALF-LIFE)

Titoli piuttosto corposi, quelli di cui ci occupiamo questo mese. Peccato che per ciascuno di essi non ci sia nulla di confermato o di certo, ma solo un po' di pettegolezzi. Che si sa, in molti casi nascondono la verità! Per quel che riguarda il film di BioShock, che rimbalza negli studios hollywoodiani da anni, potremmo essere a una svolta. A dirlo è Ken Levine, game designer del primo capitolo (e del recentemente annunciato BioShock Infinite), che ha ammesso un suo coinvolgimento diretto nel progetto, il che dovrebbe rassicurarci sulla sua bontà, o quantomeno fedeltà, al mondo di Rapture. Il possibile regista di una pellicola che forse si farà dovrebbe essere Juan Carlos Fresnadillo (28 Settimane dopo), che ha preso il posto di Gore Verbinski (I Pirati dei Caraibi). Un altro film molto atteso tratto da un videogioco è Half-Life, di cui si parla e vocifera dal 1996. Ebbene, la cosa potrebbe forse concretizzarsi, o perlomeno così lascia intendere Gabe Newell di Valve. Dopo una serie di deludenti incontri con gli studi di Hollywood, potrebbe essere la software house stessa a prendere in mano le redini del progetto. I corti di Team Fortess 2, Meet The Team, sarebbero solo i primi esperimenti in questa direzione. Incrociamo le dita...
In un'intervista a MTV Bruce Campbell si è lasciato scappare che il suo amico fraterno Sam Raimi sta lavorando a Warcraft. Del film già sapevamo, ma del coinvolgimento del regista di Spider-Man e La Casa è la prima volta che si parla. Speriamo non sia l'ultima.
Il sito di gossip di Hollywood ShowbizSpy riporta infine che Brad Pitt, nientemeno, sarebbe in prima fila per interpretare il personaggio di John Marston nell'adattamento cinematografico di Red Dead Redemption. Non sarebbe male, no?

UN NUOVO NEVERWINTER DA CRYPTIC STUDIOS

Gioiscano tutti gli appassionati di RPG sparsi per l'italica penisola! Il prossimo anno vedrà la luce un nuovo capitolo della serie Neverwinter (per ora il titolo è semplicemente questo), sviluppato dalla software house di City of Heroes e pubblicato da Atari. Il gioco sarà ambientato nella città di Dungeons & Dragons che gli dà il nome, e si baserà sulla trama sviluppata da R.A. Salvatore per una nuova trilogia di romanzi (il primo uscirà in concomitanza con il gioco), che servirà a gettare le basi dell'avventura. Come da tradizione, all'inizio della partita potremo selezionare un personaggio appartenente a una delle cinque canoniche classi di D&D e allearci con alcuni amici (controllati dall'AI oppure reali, aprendo le porte a una campagna orientata al co-op) per affrontare la miriade di missioni e quest secondarie che costituiranno il nocciolo del gioco. Non mancherà, come da sempre è stato per questa serie, anche un generatore di contenuti estremamente versatile dal nome provvisorio di Forge ("Fucina"), che consentirà a chiunque avrà tempo e voglia di creare trame e quest nuove di pacca da condividere con il resto del mondo.

LA CITTÀ DI SIENA CONTRO GRAN TURISMO 5

Non una notizia videoludica in senso stretto, e neppure relativa al mondo PC, ma talmente bizzarra da meritare un piccolo spazio anche su queste pagine: dovete sapere che Gran Turismo 5, il gioco per PlayStation 3 in arrivo il prossimo novembre, avrà una inedita modalità go-kart con una serie di gare su brevi circuiti, uno dei quali sarà la replica fedele della Piazza del Campo in cui si svolge il Palio di Siena, con gonfaloni e tutto il resto (solo che, al posto dei cavalli, ci sono i kart).
Ebbene, al Consorzio per la Tutela del Palio non è andato giù l'utilizzo delle bandiere dei rioni, che a quanto pare sono protette da diritti e non possono essere messe in un gioco senza autorizzazione. Il Consorzio ha intimato che il circuito venga modificato togliendo gli stendardi, altrimenti ne verrà chiesto il ritiro. Non è ancora nota la posizione ufficiale di Sony a riguardo, ma Kazunori Yamauchi, designer di Polyphony Digital, ha scritto su Twitter che togliere le bandiere è questione di un attimo, ma sarebbe un peccato essere costretti a farlo.
Speriamo si decidano alla svelta: in tutto questo delirio, ci mancherebbe che il gioco slittasse nuovamente...

QUANTI NUOVI SIMS ARRIVERANNO?

Quando si tratta di registrare siti web con largo anticipo, Electronic Arts non è seconda a nessuno! Lo scorso giugno il publisher americano ha infatti registrato i domini TheSims4.com, TheSims5.com, TheSims6.com e TheSims7.com. Considerato che tra l'uscita dei primi tre capitoli sono intercorsi nove anni, possiamo aspettarci il settimo capitolo grossomodo nel 2021! Lungimirante, non trovate? Poi magari chissà, può semplicemente darsi che EA preferisca evitare di dover trattare con antipatici cybersquatter, oppure che nei prossimi mesi assisteremo a un cambio di strategia nelle uscite della serie...

MARTY E DOC RITORNANO GRAZIE A TELLTALE GAMES

Che la casa di Sam & Max e Tales of Monkey Island fosse al lavoro su una serie di avventure ambientate nell'universo di Ritorno al Futuro era cosa nota da qualche mese. Di nuovo c'è che Telltale Games ha annunciato di essere riuscita nel non facile intento di coinvolgere nel progetto nientemeno che Christopher Lloyd, il dottor Emmett Brown del film di Zemeckis, che presterà la sua voce all'alter ego digitale del gioco. Grande Giove! Insieme a lui ci sarà anche Marty McFly, ovviamente, anche se di Michael J. Fox avrà solo le fattezze e non la voce originale. In compenso, a collaborare alla stesura dei cinque episodi di quest'avventura contribuirà Bob Gale, uno degli sceneggiatori della trilogia cinematografica. Accendete il flusso canalizzatore, la Delorean raggiungerà le 88 miglia all'ora tra qualche mesetto...

ANNUNCIATO DUNGEON DEFENDERS

Provate a prendere un gioco di ruolo d'azione, mischiatelo con un tower defense, e cosa ottenete? Un guazzabuglio videoludico? Oppure qualcosa che potrebbe nascondere piacevoli sorprese? Noi propendiamo per la seconda ipotesi, soprattutto dopo aver dato una prima occhiata a Dungeon Defenders, il nuovo titolo di Trendy Entertainment e CDV in arrivo questo autunno su PC, PS3 e Xbox 360. Mosso dall'Unreal Engine 3 e con un'azzeccata grafica in cel-shading, DD offrirà un gameplay piuttosto articolato, con leveling e personalizzazione dei personaggi (scelti tra quattro classi), cospicui drop dai mostri abbattuti e un forte accento sulla strategia di squadra, il tutto in un contesto e una presentazione "casual". Sarà possibile anche giocare in quattro, sia su rete locale (o split-screen su console) sia su internet. La campagna principale sarà composta da quindici livelli (con boss finali), a cui si affiancheranno diverse modalità di gioco secondarie.

UN DLC PER WRC

Ormai non c'è praticamente gioco che non pianifichi, già in fase di sviluppo, qualche DLC da rilasciare subito dopo la sua uscita. Si è rapidamente adeguata a questa "moda" anche Milestone, che a qualche settimana dall'arrivo nei negozi del suo WRC FIA World Championship (recensito su questo stesso numero) ci fa sapere che sarà possibile, fin dal primo giorno di disponibilità, acquistare un pacchetto di auto extra, alcune delle quali appartenenti allo storico Gruppo B, ossia le auto da rally più veloci e performanti che siano mai costruite, che hanno spopolato nel quinquennio tra il 1982 ed il 1986. Le vetture del DLC in totale saranno diciotto, ma bastano pochi nomi per far battere il cuore degli appassionati di corse con qualche annetto sulle spalle: la Peugeot 205 T16, la Lancia Delta S4 (l'antenata del "Deltone" integrale), Citroën BX 4TC e la Renault 5 Maxi Turbo.

A cura di: Mario Baccigalupi Secondvariety@sprea.it

QUESTO È IL VIETNAM, SIGNORI

Inutile girarci intorno: l'idea per questo dossier mi è venuta in modo fin quasi banale, guardando tutto eccitato il trailer di Bad Company 2 Vietnam. In casi come questo, provando ansia videoludica per giochi ispirati a un simile disastro militare e umano, mi trovo combattuto tra la foga del giocatore, "drogato" da decenni di cinema e videogame a base di Vietcong, e le considerazioni su un'industria dell'entertainment che è riuscita a spremere fino all'inverosimile anche una sostanziale e tragica sconfitta, come quella subita dagli USA in Indocina. È interessante notare quanto il duraturo appeal delle opere ambientate in Vietnam, dagli anni 70' in poi, dipenda in gran parte dalle pellicole che ne hanno descritto gli aspetti più controversi, in modo critico o in senso metaforico-esistenziale: il vero "rambismo" è durato solo lo spazio di un decennio, mentre le sequenze de "Il cacciatore", di "Apocalypse Now" e di "Platoon" (più didascalico, ma interessante per la sua valenza ai limiti dell'autobiografia) continuano a essere rievocate in film relativamente recenti, come il reazionario "We Were Soldiers", e nei numerosi videogame che ne hanno riproposto le situazioni e la peculiare estetica. Sotto questo profilo, il video del DLC per BC2 non fa altro che riprendere, con misurata maestria, alcuni fra gli elementi più comuni dell'iconografia sulla materia: l'immortale "Fortunate Son" dei Creedence Clearwater Revival, già usata nelle sequenze belliche di Forrest Gump e nel nostro Battlefield: Vietnam, fa' da sottofondo al movimento degli elicotteri sulle foreste e le risaie, e la scena si chiude con un attacco della "cavalleria del cielo" su un villaggio vietnamita sul dorso di una collina. L'inquietante voce radiofonica finale, che profetizza ai "GI Joe" il ricevimento di una medaglia "solo da morti", è invece ispirata ai veri messaggi di propaganda usati da "Charlie" per innervosire i già provati americani, in ascolto nelle umide trincee in mezzo alla jungla. Di certo, non è la prima volta che simili dettagli vengono usati in un videogioco di guerra, anche nel contesto specifico del Vietnam: per questo, prima di arrivare alle recenti incarnazioni videoludiche della Sporca Guerra, passeremo in rassegna una serie di prodotti in cui, com'è successo per altre tematiche importate dal cinema, il pionierismo degli anni '80 è stato gradualmente sostituito da rappresentazioni sempre più consapevoli e precise, fino a farci sentire davvero nel cuore dell'azione, immersi fino alle ginocchia nella melma e nel sangue.

RAMBO, ROMBO E GLI ALTRI FRATELLI.

Abbiamo fatto riferimento al "rambismo" come a una caratteristica propria di un certo periodo, che grossomodo possiamo far coincidere con gli 8 anni dell'ex attore Ronald Reagan alla presidenza degli USA : le uscite dei primi tre film su John Rambo cadono durante il suo mandato, ed è noto il gradimento del presidente per il personaggio creato dallo scrittore David Morrell e portato al successo da Sylvester Stallone. Pare addirittura che Reagan, famoso per le sue doti di comunicatore, dopo la visione di Rambo 2 abbia affermato che, se mai fosse servito un intervento degli Stati

"Se un uomo ha abbastanza fegato da combattere con le budella in mano, può bere dalla mia borraccia ogni volta che vuole. " (Col. W. "Bill" Kilgore)

IL VIDEO DEL DLC PER BC2 NON FA ALTRO CHE RIPRENDERE, CON MISURATA MAESTRIA, ALCUNI FRA GLI ELEMENTI PIÙ COMUNI DELL'ICONOGRAFIA SULLA GUERRA DEL VIETNAM.

La palette cromatica di questo screenshot, riferito a CoD:Black Ops, fa ben sperare per il livello di personalità dell'impianto grafico.

La mappa di Lost Patrol, per seguire il lungo e pericoloso viaggio della nostra squadra.

Gli RTS non hanno guardato con particolare attenzione alle ambientazioni vietnamite: quello nell'immagine è l'imminente Men of War: Vietnam.

Due marine di BFV: di fronte a problemi ben peggiori, in Vietnam i soldati smettevano molto presto di preoccuparsi della "divisa in ordine".

È NOTO IL GRADIMENTO DEL PRESIDENTE REAGAN PER IL PERSONAGGIO CREATO DALLO SCRITTORE DAVID MORRELL E PORTATO AL SUCCESSO DA SYLVESTER STALLONE.

Fuoco e acqua, nel passabile sparatutto Men of Valor di 2015.

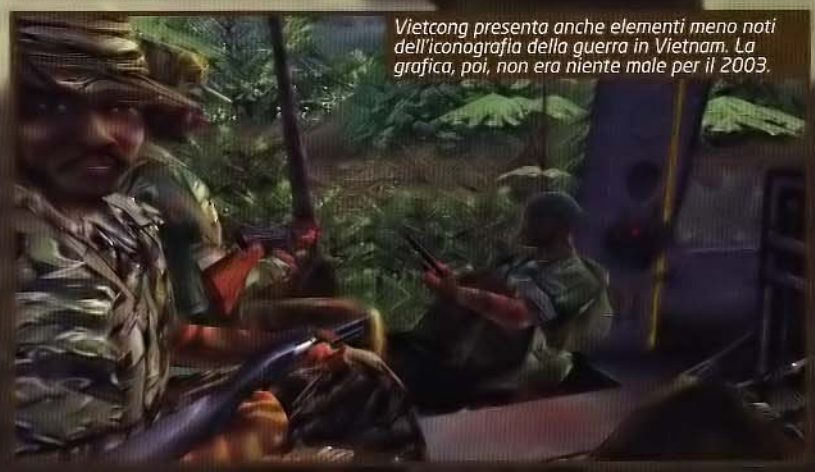
Uniti in Afghanistan, avrebbe mandato questo inarrestabile guerriero, associato in più occasioni alla fede repubblicana. E Rambo c'è andato davvero in quel martoriato paese, nella pellicola del 1988, trasformando una missione di recupero in una guerra di liberazione dall'invasore russo, inscenata senza immaginare che il vero conflitto sarebbe finito l'anno successivo (per ricominciare poi nel 2001 con nuove caratteristiche: quelli che allora erano gli alleati di Rambo oggi sono i nemici degli USA). Il film, però, si è rilevato molto meno redditizio al botteghino, probabilmente perché nel frattempo gli strascichi della Guerra Fredda hanno cominciato ad allentare la presa sui media e sul cinema, in vista della storica distensione fra Stati Uniti e URSS. Non a caso, alla fine degli anni '80 le visioni sul Vietnam sono dominate dal cinema impegnato di Oliver Stone e dal brutale Full Metal Jacket di Stanley Kubrik, ben più complesso e sottilmente analitico, attraverso sequenze che hanno saputo influenzare, come detto, opere videoludiche prodotte a più di un decennio di distanza. Nel periodo preso in esame, l'industria del videogame si è sviluppata attingendo idee e tematiche dagli altri media, e di certo non poteva trascurare il rinnovato appeal delle scorribande in Vietnam, nella declinazione "machista" portata da Stallone: il salvataggio di poveri commilitoni, abbandonati dal governo USA dopo la fine della guerra, è diventato il tema principale non solo dei film d'imitazione, come il terribile "Rombo di Tuono" con Chuck Norris (sulla stessa materia, però, è uscito anche il discreto "Fratelli nella notte"), ma anche di sparatutto a scorrimento come Missing in Action di Konami, successore di Green Berret, e come le numerose incarnazioni dello stesso Rambo, uscite a partire dal 1985. Nel primo caso, la struttura orizzontale dello scenario fa' intravedere le caratteristiche dell'ancora lontano Metal Slug di Nazca (1996), dove la liberazione di ostaggi continuerà a far parte del gameplay, mentre lo stampo di Commando (creato da Capcom negli stessi anni) è riconoscibile nella struttura di alcuni adattamenti di Rambo, arrivato successivamente su tutte le piattaforme e conosciuto altrove come R: First Blood Part II, ritardatario tie-in del secondo film. Anche il videogame sul terzo capitolo è stato sviluppato in più versioni, che comprendono gameplay nello stile dei predecessori ma anche interpretazioni molto diverse: RIII per Sega Master System, per esempio, è un semplice clone di Operation Wolf, ovvero uno sparatutto side-scrolling con mirino e supporto alla pistola ottica (in questo caso, il Light Phaser), mentre la variante che ricordo io, probabilmente la migliore, presenta una parvenza di profondità del campo visivo, con il modello bidimensionale di Stallone inquadrato di spalle e dettagli particolarmente riusciti, ovviamente per l'epoca, negli scontri ravvicinati con i boss (gli elicotteri russi, da affrontare con l'arco e le frecce esplosive).
Al di là della buona professionalità con cui i prodotti appena descritti sono stati realizzati, meritano una considerazione diversa titoli come Gunboat e Lost Patrol, sviluppati per Amiga e sistemi in DOS. Il videogame di Accolade (più di cento giochi tra la fine degli anni '80 e l'inizio dei '90) sfrutta una delle suggestioni di Apocalypse Now per imbastire un realistico simulatore di "Pibber", l'imbarcazione usata dalla Marina degli Stati Uniti lungo i fiumi del Vietnam: le missioni con la piccola nave, armata di mitragliatrici e lanciagranate, si muovono dall'Indocina alla Colombia, ma per tutto il gioco corrono le suggestioni evocate da Francis Ford Coppola nella rilettura del romanzo Cuore di Tenebra, destinate a tornare a più riprese nel mondo dei videogame (Far Cry 2, innanzitutto, ma di simili sezioni "palustri" se ne trovano a decine). Lost Patrol è invece una peculiare incursione nella strategia, dove

la mappa tattica costituisce l'ambiente principale di gioco per impartire ordini testuali di movimento, oppure per gestire i membri della "pattuglia dispersa", ognuno con il suo grado di salute fisica e morale; in corrispondenza degli scontri, la cui frequenza è calcolata dalla CPU, si viene proiettati in sequenze action che imitano la visuale in prima persona, almeno in prevalenza, attraverso l'uso di armi come M60, fucile da cecchino e granate, addirittura con un accenno di copertura durante l'assalto dei Vietcong. L'ossessione per la soggettiva torna anche nel tie-in di Platoon del 1988, anche questo pubblicato dalla prolifica Ocean, nel tentativo di restituire la visuale del soldato nella difesa di una postazione e nell'esplorazione delle gallerie scavate dai Vietcong; gran parte del gioco, però, si regge su una struttura da classico shot'em up, solo leggermente ampliata dalla possibilità di usare diversi sentieri nella giungla. Personalmente, ricordo Platoon in modo positivo a prescindere dal valore effettivo del gioco, così come mostrato sul mio (o meglio "nostro", sennò mio fratello s'offende) ZX Spectrum: col senno di poi, probabilmente sentivo già il bisogno di un approccio più maturo agli action ambientati nella giungla vietnamita, anche se all'epoca toccava accontentarsi di rappresentazioni un po' più realistiche sul piano visivo, sull'onda delle suggestioni del film (fedelmente ispirate a veri reportage di guerra). Non sapevo, però, che per provare un "Nam-Game" davvero sensazionale avrei dovuto aspettare quasi 15 anni...

BENVENUTI A NUI PEK.

Per più di un decennio, l'industria videoludica ha sostanzialmente abbandonato lo scenario della guerra in Vietnam, come pure sono stati meno frequenti i film baciati dal successo. Nel frattempo, però, il mondo dei videogame è cambiato, ovviamente in termini tecnici ma anche nell'autonomia tematica dei suoi prodotti, e nel genere bellico c'è stato spazio per un revival sul Vietnam, da affiancare all'abusata ambientazione della II Guerra Mondiale. E difficilmente poteva esserci un ritorno migliore: Vietcong, sviluppato da Pterodon in collaborazione con Illusion Softworks, rappresenta a oggi la migliore interpretazione del conflitto in un videogame, grazie a una resa molto dettagliata dello scenario storico-geografico e al credibile comportamento di una piccola squadra di specialisti, vera coprotagonista del gioco. Sulla carta, non c'è niente di diverso dallo storymode di altri FPS, anche in termini di linearità, ma nella pratica l'esperienza riesce a mettere al servizio della particolare ambientazione tutti gli elementi classici di uno sparatutto: nella giungla e nelle paludi i nemici non sono mai troppo numerosi, ed è invece della loro capacità di mimetizzarsi che dobbiamo aver paura, in un gameplay che al massimo livello di difficoltà ci ricorda quanto sia duro sopravvivere in simili condizioni; imitando in modo intelligente le dinamiche dei Nam-movie, inoltre, storia e situazioni di gioco approfondiscono il più possibile la conoscenza degli altri commilitoni, ognuno con il proprio carattere e la propria specializzazione militare, e rendono assolutamente impossibile la sopravvivenza senza l'apporto degli alleati, capaci di curarci o di avvertirci dei pericoli in mezzo alla giungla. Nell'ambito delle campagne in singolo, dopo Vietcong (e relative espansioni) il panorama si presenta variegato ma non si trovano, nella sostanza, titoli capaci di eguagliare le atmosfere e la giocabilità del gioco di IS (oggi 2k Czech): Men of Valor è un FPS realizzato con una certa professionalità, e anche Conflict: Vietnam ha svolto diligentemente il suo compito di action semplice semplice, ma per il resto il Vietnam è stato protagonista della stessa proliferazione di sparatutto anonimi riservata agli scenari sulla WWII e sugli scontri tra forze speciali e terroristi, solo in scala numericamente ridotta. Da dimenticare anche il secondo capitolo dello stesso VC, arretrato

IMITANDO IN MODO INTELLIGENTE LE DINAMICHE DEI NAM-MOVIE, INOLTRE, STORIA E SITUAZIONI DI VIETCONG APPROFONDISCONO IL PIÙ POSSIBILE LA CONOSCENZA DEGLI ALTRI COMMILITONI.



Vietcong presenta anche elementi meno noti dell'iconografia della guerra in Vietnam. La grafica, poi, non era niente male per il 2003.

Le simulazione di velivoli e blindati della guerra in Vietnam non sono molti: questo è Whirlwind of Vietnam, incentrato sugli elicotteri.

BATTLEFIELD VIETNAM È RIUSCITO A FAR PARTECIPARE I GIOCATORI A TUTTE LE TIPOLOGIE DI AZIONI VISTE AL CINEMA, COMPRESE QUELLE LEGATE ALLA FANTERIA AVIOTRASPORTATA.

Visto che lo straccio in testa ce l'hanno solo i personaggi "cool", mi chiedo quanto sia un problema di sudore e quanto di "sboroneria".

tecnicamente e in gran parte ambientato in anonimi quartieri cittadini, e ancora peggio è andata per una delle più recenti sortite nel famoso conflitto, il secondo capitolo del già non eccelso Shellshock, che ha buttato alle ortiche l'idea potenzialmente valida della contaminazione horror, già efficacemente esplorata dal cinema in "Allucinazione perversa" di Adrian Lane. Dovrebbe andare meglio, invece, nella generosa sezione vietnamita di Call of Duty: Black Ops, fittamente intrecciata alle dinamiche da Guerra Fredda delle missioni in Unione Sovietica: sappiamo che i Treyarch non sono gli Infinity Ward (e, d'altronde, nemmeno gli IW sono esattamente gli stessi...), ma CoD:World in Conflict ha dimostrato l'ottima padronanza che gli sviluppatori hanno raggiunto nelle tecniche "distintive" della serie, per esempio nel ricorso a complessi script e nell'intervento massiccio dei compagni artificiali, comunque considerati alla stregua di carne da cannone.

Per quel che riguarda le arene multiplayer, la storia è nota e presenta un solo punto d'interesse per l'immediato futuro, come abbiamo accennato in apertura. Il comparto multigiocatore dello stesso VC si è dimostrato più che valido, con la sua struttura a classi, trainato anche dalle capacità grafiche e dalla pletora di armi realistiche viste nel singleplayer: ben 6 modalità al servizio di estenuanti confronti tra americani e Vietcong, con mappe piene di percorsi alternativi e l'aggiunta dell'opzione co-op per rigiocare le missioni della campagna, episodio ancora unico in una simile ambientazione. Per ragioni anagrafiche, però, l'appeal multiplayer di VC si era già spento quando sulla scena è apparso Battlefield Vietnam, che è riuscito a far partecipare i giocatori a tutte le tipologie di azioni viste al cinema, comprese quelle legate alla fanteria aviotrasportata. Non a caso, la coreografia del combattimento assume in BV un ruolo maggiore rispetto a Battlefield 1942, perché è questo il copione di una guerra in cui la generazione del rock'n'roll è stata scaraventata in mezzo all'inferno: a bordo di elicotteri come gli Huey, i giocatori possono ascoltare una compilation di successi anni '60 e '70, a cui si aggiunge un'esecuzione sinfonica de "La Cavalcata delle Valchirie", ovviamente per emulare le gesta del Col. William "Bill" Kilgore in Apocalypse Now. Dettagli storici sicuramente più sfumati, però, emergono in alcune caratteristiche del gameplay: la possibilità di aviotrasportare i mezzi è una di queste, in riferimento all'uso intensivo degli elicotteri in Vietnam, anche per mansioni del genere, insieme alle differenze nelle strategie belliche dei due schieramenti, forzatamente bilanciati nel gioco ma forniti, nel caso dei Vietcong, delle trappole e dalle gallerie usate nella logorante guerra contro gli americani. Tutto ciò, naturalmente, ci riporta al punto da cui siamo partiti, ovvero ai sorrisetti compiaciuti che gli amanti degli shooter competitivi hanno riservato al trailer di BC2:Vietnam. Per quanto si stia parlando di una semplice espansione multiplayer, un minimo di hype è comprensibile: in Battlefield Vietnam mancavano vere interazioni con lo scenario di gioco, e queste carenze dovrebbero scomparire nelle 4 mappe annunciate per il DLC di BC2, grazie alle caratteristiche "distruttive" del Frostbite engine. Per la verità, alla prima visione del video presentato all'E3 avevo sognato qualcosa di più corposo, come un titolo nuovo di zecca completo di storymode in stile Bad Company, e una volta appresa la notizia mi sono chiesto se questo sottogenere fosse arrivato al capolinea, venendo relegato a comparsate di lusso o a RTS di seconda fila, come Men of War: Vietnam. D'altronde, sembra che gli americani e i loro nemici si stiano impegnando parecchio, per dare agli sviluppatori nuove guerre a cui ispirarsi. ■

Pagina mancante

Pagina mancante

TMB's Intro

A cura di: Mirko "TMB" Marangon (tmb@sprea.it)

TERMOMETRO DELL'HYPE

1 DUKE NUKEM FOREVER
HAIL TO THE KING! IL DUCA È VIVO. VIVA IL DUCA!

2 CALL OF DUTY BLACK OPS
L'APPUNTAMENTO PIÙ ATTESO DAI FAN DEGLI FPS.

3 CRYSIS 2
UN ENGINE MOSTRUOSO. UN GIOCO TUTTO DA SCOPRIRE.

4 MEDAL OF HONOR
EA VUOLE FARE LA GUERRA A COD. CI RIUSCIRÀ?

5 WITCHER 2
UN ACTION RPG CHE NON HA BISOGNO DI PRESENTAZIONI.

6 WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM
L'ESPANSIONE PIÙ ATTESA DI TUTTI I TEMPI? POCO CI MANCA.

7 RAGE
ID SOFTWARE PROVA IL POSTATOMICO!

8 PORTAL 2
RIUSCIREMO A MANGIARE LA TORTA QUESTA VOLTA?

9 DIABLO III
IL RITORNO DI UN GIOCO CHE HA INVENTATO UN GENERE.

10 BIOSHOCK: INFINITE
RAPTURE È UN LONTANO RICORDO. ORA SI VOLA FRA I CIELI DI COLUMBIA!

LISTA DELLA SPESA

FIFA 11	01/10/2010	EA Sports
NBA 2K11	08/10/2010	2K Sports
WRC World Rally Championship	08/10/2010	Black Bean Games
Medal of Honor	15/10/2010	EA Games
Fallout: New Vegas	21/10/2010	Warner Bros.
Shaun White Skateboarding	21/10/2010	Ubisoft
Nail'd	22/10/2010	Southpeak
Star Wars II Potere della Forza II	29/10/2010	LucasArts
The Sims 3 Late Night (add-on)	29/10/2010	EA Games
James Bond 007: Blood Stone	02/11/2010	Activision
Call of Duty: Black Ops	09/11/2010	Activision
Assassin's Creed: Brotherhood	18/11/2010	Ubisoft
CREATE	19/11/2010	EA Games
Harry Potter e i Doni della Morte – Parte 1	19/11/2010	EA Games
Need for Speed: Hot Pursuit	19/11/2010	EA Games
Tron Evolution	7/12/2010	Disney
Blade Kitten	Q4 2010	Atari
Dead Space 2	25/01/2011	EA Games
Portal 2	09/02/2011	Valve Software
Bulletstorm	22/02/2011	EA Games
Crysis 2	Q1 2011	EA Games
F.E.A.R. 3	Q1 2011	Warner Bros.
Ghost Recon: Future Soldier	Q1 2011	Ubisoft
Hunted: The Demon's Forge	Q1 2011	Bethesda
Shogun 2: Total War	Q1 2011	SEGA
Deus Ex: Human Revolution	Q1 2011	Eidos
Fable III	Q1 2011	Microsoft

TGM TOP TITLE

Abbiamo preso in considerazione solamente i titoli recensiti dopo l'entrata in vigore del nuovo sistema di valutazione. Non stupitevi, quindi, se trovate prodotti particolarmente datati

1 - GTA: SAN ANDREAS	TGM 197	97
2 - HALF-LIFE 2	TGM 190	96
2 - BIOSHOCK 2	TGM 257	96
4 - STARCRAFT II	TGM 264	95
4 - COD4: MODERN WARFARE	TGM 228	95
4 - EMPIRE: TOTAL WAR	TGM 246	95
7 - COMPANY OF HEROES	TGM 213	94
7 - CoD: MODERN WARFARE 2	TGM 255	94
7 - BATTLEFIELD - BAD COMPANY 2	TGM 258	94
7 - EVERQUEST 2: ECHOES OF FAYDWER	TGM 217	94
7 - FAR CRY 2	TGM 241	94
7 - BIOSHOCK	TGM 226	94
7 - WORLD OF WARCRAFT	TGM 192	94
7 - DRAGON AGE: ORIGINS	TGM 254	94

UN NUMERO DAVVERO RICCO, CHE TANTO QUA PAGA PANTALONE

Il mese di ottobre è uno di quelli che qua in ufficio generano uno stato di euforia paradossa. Le giornate si accorciano, inizia a fare freschetto, la gente si porta la vodka nella fiaschette (ok, questo lo faccio solo io) e soprattutto parte quel simpatico e adorabile circo del delirio che ci porterà verso il gran varietà religioso altresì noto come Natale. Quanto questa cosa influenzerà i nostri fragili cervellini lo potete solo immaginare, ma ci consola il fatto che c'è gente messa peggio di noi, tipo quelli di Gearbox, che hanno appena ri-ri-ri(ri)annunciato l'uscita di Duke Nukem Forever.
Noi, intanto, per non farci mancare mai nulla siamo sbarcati in quel di Colonia, dopo un comodissimo viaggio in treno degno della Transiberiana. Cosa abbiamo visto alla GamesCom ve lo dirà il ToSo, che fra l'altro ha approfittato della gitarella in Germania per battere il campione locale in una sfida a birra e salsicce bavaresi. Avremo anche perso i mondiali, ma quando c'è da magnare non ci batte nessuno. A proposito di eventi calcistici nefasti, il buon Nikini (scritto con la K perché fa più "GG"iovane) si è puppato l'anteprima di PES 2011 e vi lasciamo al suo scritto perché insomma, va beh, ci siamo capiti. Qualche pagina più in là troverete invece la recensione di FIFA 11, ciclostilata da uno che ogni volta che scende su un campo di calcio finisce per stramazzare al suolo dopo 7 minuti scarsi di gioco (Ivan Conte, chi altri?). Il prode TMB che ormai parla di sé in terza persona come i matti, ha invece affrontato demoni, angeli e zombie per dirvi la sua su Darksiders e Dead Rising 2. Review e preview per essere precisini e pignoli. Elvin invece l'abbiamo legato con robuste catene d'acciaio davanti al PC, costringendolo a lunghe sessioni strategiche con R.U.S.E.. Pensate un po', alla fine gli è pure piaciuto.
E al cinofilo (e un po' idrofobo) Raffo? Non temete, abbiamo deciso di affidargli una macchina da rally, lanciandolo a velocità folli su tutta una serie di percorsi che avrebbe fatto vomitare un falabella. Dopo aver umiliato il suo diretto concorrente/collega, con tempi degni della buonanima McRae, si è degnato di darci il suo insindacabile giudizio: pollice in su, anche se sarebbe ora di dare una bella lustrata al motore grafico.
Non abbiamo nemmeno trascurato i nostri amici vermi, solo che invece d'infilzarli all'amo, ce li siamo giocati nell'ennesimo Worms e, a quanto dice il Turrini, non è poi così male come potreste immaginare. Il Paolo(Ilone) invece, sempre più invischiato nei meandri dei "lavori seri", ha preso una pausa da server a cavi di rete per dirci la sua su Lost Horizon, l'ultima produzione degli Animation Arts, gli stessi della saga di Secret Files. Insomma poteva deluderci? No di certo.
Prima dei saluti di rito, vi segnalo che appena girata questa pagina troverete un corposo assaggio di un RPG a dir poco leggendario, nientemeno che il sesto episodio della saga di Heroes of Might and Magic, che ora si chiama – vai a capire perché – Might and Magic: Heroes. Detto questo, non mi rimane che augurarvi buona lettura, lasciandovi con un po' di sano amarcord per i bei tempi andati, ovvero: "cosa facevano i vostri redattori nel lontano 1997, ai tempi dell'annuncio di Duke Nukem Forever?".

Buona lettura,
Mirko "TMB" Marangon (tmb@sprea.it)

COSA FACEVANO I VOSTRI REDATTORI NEL LONTANO 1997, AI TEMPI DELL'ANNUNCIO DI DUKE NUKEM FOREVER?

DAVIDE "ToSo" TOSINI

Sul finire degli anni '90 era un capellone, suonava la chitarra elettrica, cuccava le pischelle e pesava un terzo. Pensate quanto tempo è passato...

RAFFAELE "RAFFO" SOGNI

Forse portava ancora l'apparecchio, almeno, noi ce lo ricordiamo così. Di certo si vestiva come il peggio tamarro di periferia e andava nelle disco a fare "abbotte".

MIRKO "TMB" MARANGON

A quei tempi lì non aveva manco la patente, non beveva e si vestiva di colori sgargianti. Per fortuna col tempo si è riacciuffato. Forse.

NICOLO' "HONTO" DIGIUNI

Il nostro grafico "tricologicamente svantaggiato" nel '97 aveva tipo quattro anni e già poteva vantare di essere andato a letto con la tata. E sì, un po' lo invidiamo.

IVAN "KIKKO" CONTE

Era già vecchio, tanto che i veterani della Seconda Guerra Mondiale lo chiamavano "nonno". In compenso gestiva un negozietto di videogiochi pieno zeppo di nerd.

CLAUDIO "KEISER" TODESCHINI

Navigava usando Mosaic e sognava di diventare l'imperatore di una cosa chiamata internet. Quando poi è esplosa la bolla della new economy è diventato un boyscout per il trauma.

LEGENDA

Ecco a voi, brevemente riassunte, le poche informazioni necessarie alla piena comprensione del metodo da noi utilizzato del giudizio dei giochi recensiti.

da 80 a 84

da 85 a 89

da 90 a 94

da 95 a 100

Il Best Buy indica invece quel prodotto del quale TGM si sente di raccomandare l'acquisto ai propri lettori.

Il "Computer della Morte™" redazionale sul quale vengono effettuati diversi nostri test è il GameCast Core Duo Extreme, di BVM Computer s.r.l. di Trezzano sul Naviglio (02. 4459889). Di seguito trovate la configurazione del mostro: CPU Intel Core 2 Extreme X6800, Motherboard Intel D975XBX, 2 ATi Radeon X1900 in crossfire, 1 GB DDR2/533 Kingston HyperX, 2 HDD SATA-II 160 GB.

A CURA DI: Dedalus (dedalus@sprea.it)

SVILUPPATORE: Black Hole Entertainment - **PUBLISHER:** Ubisoft
DISTRIBUTORE: Ubisoft - **USCITA:** 2011 - **SITO:** mightandmagic.it.ubi.com

Might & Magic: Heroes VI

Commento

Il lavoro congiunto di Ubisoft e di Black Hole per il nuovo capitolo della pluripremiata saga strategica di Heroes sembra stia andando in una direzione capace di mandare in sollucchero gli appassionati più esigenti: trama profonda e sfaccettata, più interpretazione, più narrazione, e tutto questo senza rinunciare alla "solita" giocabilità varia, complessa ma non per questo ostica. Peccato per la direzione artistica, che sembra non aver ancora trovato una identità precisa e univoca e che pesca a mani forse troppo piene dai grandi capolavori del genere.

Pro: Giocabilità "classica" e funzionale
Niente stravolgimenti di background!
50 ore tutte da vivere!

Contro: Stile artistico molto debitore nei confronti di Warcraft III

Giudizio

Il ritorno ad Ashan è sotto il segno della strategia

I grandi appassionati di intrattenimento videoludico sono, si sa, molto esigenti. Pretendono innovazione, ma contemporaneamente non esitano a lanciare strali contro chi osa "snaturare" una serie, un meccanismo di gioco, addirittura un concetto. Accontentare il pubblico dei "vecchi" significa spesso, dunque, dar vita quasi a una "quadratura del cerchio": creare prodotti che sappiano vivere degnamente nel presente (e magari anche spremere a dovere la scheda video costata tanti risparmi), senza però tradire i ricordi del passato. Non deve essere facile, pertanto, prendere in mano una serie gloriosa e "antica" e tentare di regalarle una seconda giovinezza: il rischio di rovinare il mito è sempre dietro l'angolo. Eppure bisogna dire che, a proposito dell'acquisizione del marchio Might & Magic nel 2003 a causa del fallimento di 3DO, Ubisoft

LO SCOPO DEL NUOVO HEROES SARÀ QUELLO DI APPROFONDIRE IL MONDO CON LE SUE DIVERSE CULTURE E RELIGIONI

Il Senior Producer Romain de Waubert.

Il Producer Erwan Le Breton.

ha saputo muoversi con intelligenza: anziché cercare di spremere la sua nuova gallina dalle uova d'oro sviluppando in fretta e furia qualche titolo che avesse come unico richiamo la famosa etichetta, il producer francese di stanza a Montreuil, alle porte di Parigi, ha messo in cantiere due giochi estremamente validi, realizzati da programmatori con ottimi curriculum e soprattutto con un grande amore per le serie che erano chiamati a far rivivere. Così sono nati prima l'ottimo Heroes of Might & Magic V, erede della saga strategica e sviluppato dallo studio russo Nival Interactive, già autore di rinomate serie omologhe (Etherlords, Rage of Mages), e poi Dark Messiah of Might & Magic, un gioco d'azione in prima persona decisamente valido e originale dovuto alla penna di Arkane Studios, già autori dell'apprezzato GdR Arx Fatalis. Ai due titoli ha arriso, soprattutto in Europa, un notevole successo di critica e pubblico: non ci voleva un indovino per prevedere che Ubisoft avrebbe continuato a sfruttare in qualche modo l'universo di Might & Magic, che nell'arco di più di quindici anni ha saputo dar vita a un background solido ed esteso, nel quale si è rivelato possibile ambientare anche giochi molto diversi in quanto a meccaniche. Quando abbiamo ricevuto l'invito a Parigi per la presentazione ufficiale del nuovo titolo della serie, lo stratega che è in noi ha esultato: il ritorno nel mondo di Might & Magic sarà con l'epico Heroes VI.

ANGELI E DEMONI

A passarsi la palla durante l'evento sono stati il Senior Producer Romain de Waubert e il Producer Erwan Le Breton, che ci hanno mostrato con grande orgoglio sia il trailer sia una sezione già compiutamente giocabile, anche se con molti particolari da rifinire. La prima notizia è che lo sviluppo della serie cambia nuovamente "papà": Heroes VI sarà realizzato da Black Hole, studio ubicato a Budapest (Romania), già popolare per gli strategici fantasy Armies of Exigo del 2004 e Warhammer: Mark of Chaos del 2006. A detta dei produttori si tratta di un gruppo di ragazzi molto abili e soprattutto molto appassionati della serie, dunque capaci di rispettarne il background: perché lo scopo del nuovo Heroes sarà proprio quello di approfondire il mondo con le sue diverse culture e religioni. Non c'è più la necessità di dedicare gran parte degli sforzi alla trasposizione del sistema di gioco nelle tre dimensioni, come nel titolo precedente: il lavoro di Black Hole e di Ubisoft si sta concentrando questa volta sull'aspetto narrativo, tanto che sono stati assunti diversi nuovi scrittori, così da poter anche approfondire il comparto relativo all'interpretazione del proprio eroe, in direzione di una maggior contaminazione con il gioco di ruolo. La trama delle campagne per il giocatore singolo sarà collocata cronologicamente 400 anni prima di quella narrata in Heroes V: siamo dunque di fronte a un vero e proprio "prequel", il cui scopo principale è raccontare l'ascesa al potere del casato del Grifone, la famiglia imperiale protagonista delle avventure del capitolo precedente. Heroes VI presenta cinque campagne, una per fazione: la vicenda ruoterà pe-

FRATELLI DI ASHAN

I protagonisti delle campagne di Heroes VI sono cinque fratelli: per il momento Ubisoft ci ha svelato l'identità di tre fra loro. Il protagonista della campagna del Rifugio è il prode cavaliere Andre: la sua avventura inizia con strane visioni e messaggi angelici, che l'eroe tenterà di decifrare. La campagna demoniaca è incentrata su Kyriel: il povero cavaliere è posseduto da un demone e assai combattuto sulla strada da percorrere per dare forza al Grifone. Infine, la campagna negromantica vede protagonista Irina: condannata a morte dai fratelli, viene resuscitata grazie alla magia nera. Si sarà notato che gli eroi hanno tutti nomi slavi: Ubisoft ci ha spiegato che la fazione del Grifone è infatti modellata sugli imperi dell'est Europa. Abbiamo dunque già qualche informazione di base sulla struttura della trama, ma è decisamente presto per esprimere giudizi riguardo a questa componente del gioco.

La grafica del gioco è molto dettagliata e ricca di particolari in movimento.

LA TRAMA DELLE CAMPAGNE PER IL GIOCATORE SINGOLO SARÀ COLLOCATA CRONOLOGICAMENTE 400 ANNI PRIMA DI QUELLA NARRATA IN HEROES V

Come in Heroes V, la telecamera sarà liberamente posizionabile.

I combattimenti sono forse l'ambito in cui sono più evidenti le migliorie grafiche.

Come in Heroes V, quando si trova un tesoro si può decidere se avere oro o esperienza.

Le mappe sono colme di tesori e artefatti da recuperare.

rò soprattutto attorno alla lotta tra due schieramenti, l'Haven (tradotto in italiano con "Rifugio", è la fazione umana del Grifone) e i Demoni. Sicuramente sarà presente la fazione dei Negromanti, mentre non abbiamo notizia riguardo agli altri due schieramenti; ricordiamo che in Heroes V erano disponibili sei fazioni (Haven, Demoni, Negromanti, Dungeon, Elfi, Accademia), e che altre due (Nani e Orchi) vennero aggiunte dalle espansioni Hammers of Fate e Tribes of the East. Anche se le unità del Grifone hanno spesso un aspetto angelico, in contrapposizione con quello demoniaco dei loro nemici, non dobbiamo aspettarci di avere a che fare con una semplice lotta tra buoni e cattivi: gli "angeli" che comandano l'esercito del Grifone hanno come obiettivo la creazione di un impero, dunque sono arroganti e bramosi di potere. Differentemente da quanto capitava in passato, il gioco sarà maggiormente focalizzato sugli eroi: i protagonisti delle campagne saranno cinque fratelli, tutti umani e tutti appartenenti alla dinastia del Grifone, ma costretti di volta in volta ad allearsi con altre fazioni. Attenzione però: il giocatore non interpreterà il ruolo di questi personaggi prefissati, ma di eroi creati da lui stesso, che affiancheranno i protagonisti nelle loro avventure. Questo aumenterà le possibilità di personalizzazione, mentre un nuovo sistema di "reputazione", rimasto ancora in larga parte inspiegato, consentirà di effettuare scelte diverse e quindi di rigiocare le avventure in modi differenti. Un elemento criticato di Heroes V era la necessità di svolgere le campagne in ordine rigoroso: nel nuovo capitolo della saga si potrà invece iniziare da qualsiasi avventura, dato che la storia è stata progettata in modo da dare un senso a qualunque ordine scelto.

E IL MULTIPLAYER?

Naturalmente non potevamo esimerci dal chiedere a Ubisoft informazioni su un'eventuale modalità multigiocatore in Heroes VI: abbiamo avuto la conferma che sarà presente, ma finora tutti gli sforzi della produzione si sono diretti verso la campagna per giocatore singolo, che da quel che abbiamo capito sarà senza dubbio, con la sua durata stimata in più di 50 ore, il "piatto forte" del gioco. Probabilmente ci sarà fin dall'inizio anche un generatore di mappe casuali, ma su questo non c'è ancora certezza: potrà esserci la possibilità che venga aggiunto dopo la distribuzione, tramite patch gratuita. In compenso, potremo mettere le mani fin da subito sull'editor di avventure: siamo pronti a scommettere che gli appassionati inonderanno in breve tempo la rete con le loro sudate creazioni.

UN NUOVO SISTEMA DI "REPUTAZIONE", RIMASTO ANCORA IN LARGA PARTE INSPIEGATO, CONSENTIRÀ DI EFFETTUARE SCELTE DIVERSE E QUINDI DI RIGIOCARE LE AVVENTURE IN MODI DIFFERENTI

L'ESPLORAZIONE E LE CITTÀ

La giocabilità di Heroes VI sembra essere rimasta molto simile a quella del primo capitolo, e questa è sicuramente una buona notizia. L'aspetto grafico del gioco è naturalmente migliorato, ma non siamo di fronte a un prodotto che fa della spinta tecnica il suo punto di forza: il look delle unità è stato reso leggermente meno "cartoonesco" che in passato, anche se il colpo d'occhio resta comunque molto colorato e lontano da suggestioni gotiche od horror. Ciascun capitolo delle campagne avviene in un'unica grande mappa, sulla quale è possibile incontrare edifici, risorse, città e ovviamente nemici. Una novità è che le risorse e i manufatti più preziosi non sono difesi, come in passato, da gruppi di creature molto forti, ma da un'unica creatura potentissima, un "boss", per sconfiggere il quale sarà necessario mettere a punto qualche strategia o addestrare molti guerrieri. L'addestramento avviene principalmente ancora nelle città e continua a seguire la medesima scansione vista nei titoli precedenti: ogni sette turni (in pratica allo scadere della settimana, visto che un turno corrisponde a un giorno) vengono messe a disposizione nuove unità, che possono essere arruolate se si hanno a disposizione

Nella schermata di gioco le città continuano a essere stilizzate, ma sono comunque più ricche di dettaglio che in precedenza.

Nei combattimenti è stata resa più chiara la successione tra i vari turni.

VEDREMO INTRODOTTA UNA NUOVA, UTILE FUNZIONALITÀ: LE CITTÀ POTRANNO ESSERE "CONVERTITE" DA UNA FAZIONE A UN'ALTRA

le giuste quantità di denaro e risorse. Queste ultime hanno subito qualche variazione: in Heroes V ce n'erano di tanti tipi, ma ogni fazione doveva concentrarsi soprattutto su una; ora invece ce ne sono meno, ma sono tutte indispensabili per ogni schieramento. La gestione delle città contempla due importanti novità. Anzitutto non esisterà più la rappresentazione tridimensionale ravvicinata degli insediamenti e gli interventi su di essi avverranno tramite una semplice finestra; in compenso, però, il disegno delle città nella mappa di gioco sarà più dinamico e particolareggiato, così da consentire a colpo d'occhio l'individuazione delle strutture già costruite. In secondo luogo, vedremo introdotta una nuova, utile funzionalità: le città potranno essere "convertite" da una fazione a un'altra. In questo modo, per esempio, il nostro esercito di negromanti potrà trasformare tutte le città della mappa in città dei morti, così da rendere le sue truppe più omogenee e più facilmente controllabili. È proprio all'aspetto degli insediamenti (ma anche di alcune unità) che si riferisce la nostra forse maggior perplessità riguardo a questo gioco: le città dei negromanti sono davvero troppo simili a quelle dei non-morti di Warcraft III... hanno perfino il fantasmino verde che ci gira attorno! Black Hole ha già al suo attivo quell'Armies of Exigo che aveva la spudorata somiglianza con il capolavoro Blizzard tra i suoi difetti maggiori: non vorremmo che Ubisoft stesse ora ripetendo lo stesso errore...

ALL'ATTACCO!

Durante la presentazione del gioco abbiamo avuto modo di osservare per qualche minuto anche il nuovo sistema di combattimento; anche questo rimane assai simile a quello visto in Heroes V, con le truppe schierate su una sorta di "scacchiera" e gli eroi a bordo campo, capaci di intervenire con abilità e incantesimi. Vi sono però anche qui alcune interessanti novità: anzitutto i vari eserciti saranno differenziati non solo sulla base delle abilità uniche relative alla loro fazione, ma anche sulla base delle nuove "skill di classe", che dipenderanno da come avremo creato il nostro eroe. Soprattutto, però, è stato rivisto il sistema dei turni, in modo da essere più immediatamente comprensibile dal giocatore. In Heroes V, infatti, le unità potevano intervenire sulla base della loro iniziativa e di tante altre variabili, così tante che alla fine l'ordine d'azione cambiava continuamente, lasciando talvolta l'utente alle prese con attacchi incomprensibilmente ripetuti da parte della stessa unità. Ora il sistema è stato razionalizzato: il valore di iniziativa continua a essere importante, ma il giocatore ha la netta impressione dello scorrere dei turni anziché trovarsi di fronte a una disordinata sequenza di attacchi. Naturalmente non mancano i miglioramenti sul fronte estetico: gran parte dello sforzo è stato dedicato, in questo comparto, alle animazioni, e possiamo dire che il risultato ci sembra decisamente soddisfacente.

Ciascuna unità è caratterizzata da una dettagliata lista di tratti e abilità.

Le creature più potenti sono dotate di pericolosi attacchi speciali.

LUNGA VITA?

I giochi strategici, siano essi a turni o in tempo reale, hanno di solito una "vita" lunghissima dato che possono essere giocati continuamente, anche dopo la conclusione dell'eventuale "storia" che li accompagna. Ecco perché è importante che si tratti di prodotti vasti, multiformi, capaci di sopravvivere al veloce sviluppo tecnologico e soprattutto abbastanza profondi da favorire la resistenza dell'interesse nel tempo. Se si eccettua l'eccessiva somiglianza estetica con altri capolavori, Heroes VI ci sembra avere, per il momento, tutte le carte in regola sia per soddisfare il palato degli appassionati di strategia fantasy a turni sia per porre le basi, tramite l'approfondimento tematico dell'ambientazione, per future nuove incursioni nel mondo di Might & Magic. Nei prossimi mesi avremo modo di scoprire se le nostre speranze sono ben riposte.

L'eroe assiste ai combattimenti dall'esterno della "scacchiera", ma può intervenire con incantesimi e attacchi speciali.

Al termine dei combattimenti, non manca la classica finestra riassuntiva.

A CURA DI: Mirko "TMB" Marangon (tmb@sprea.it)

SVILUPPATORE: Blue Castle - PUBLISHER: Capcom
DISTRIBUTORE: Halifax - USCITA: Ottobre 2010 - SITO: Deadrising-2.com

DEAD RISING 2

L'unico zombie buono è quello con un proiettile (o altro oggetto) ben ficcato nel cranio.

Le ultime stagioni cinematografiche ci hanno regalato notevoli perle nel variegato mondo dei putrefatti: anzitutto da qualche anno il buon George Romero, il papà della prima, inimitabile Notte dei Morti Viventi, si è rimesso dietro la telecamera a dirigere orde di zombie famelici, dalla Terra dei Morti Viventi del 2005, fino all'ultimo e alquanto controverso Survival of the Dead. Non dimentichiamoci poi del recente Zombieland o della spassosissima Alba dei Morti Dementi.

C'è un gran ritorno dalle tombe, insomma, anche se il tema negli ultimi tempi è virato non tanto su improvvise mutazioni incontrollabili stile 28 Giorni/Settimane Dopo, quanto sul post-catastrofe, con i vivi in netta minoranza rispetto ai (non)morti, in una sorta di lotta costante per la sopravvivenza.

Ecco, diciamo che l'aria che si respira in Dead Rising 2 è più o meno questa. A seguito dell'incidente di Willamette raccontato nel primo capitolo, gli "infetti" si sono diffusi a macchia d'olio in tutto il mondo. Nonostante gli sforzi degli scienziati, non è stata ancora trovata una cura, ma esiste un palliativo, un medicinale molto costoso chiamato Zombrex che permette, se iniettato regolarmente ogni 24 ore, di arrestare l'inevitabile mutazione.

Gli zombie però non sono solo una fonte di problemi per l'umanità, ma anche un simpatico e alquanto crudele diversivo. Il programma più visto del momento infatti è uno show a dir poco sadico chiamato TIR (Terror Is Reality), dove motociclisti a bordo di due ruote modificate per l'occasione si divertono a fare a pezzi centinaia di zombie, ottenendo in cambio fama e denaro. Questo "sport" inoltre rappresenta una sorta di introduzione a Dead Rising 2: vi troverete in questa arena con altri 3 contendenti e dovrete accumulare quanti più punti possibili affettando il maggior numero di zombie. Tale sezione è inoltre presente in modalità online multigiocatore, anche se sfortunatamente il codice in nostro possesso non era ancora abilitato a tale funzione.

LA FORMULA DI DEAD RISING 2 RICALCA PEDISSEQUAMENTE QUELLA VISTA IN AZIONE NEL PRIMO EPISODIO

Comunque in breve ci troveremo nuovamente a fare i conti con migliaia di zombie, scappati proprio dalle zone di contenimento dello show in questione. Scopriremo poi che qualcuno ha compiuto un atto terroristico (o così pare), facendo saltare per aria le saracinesche che tenevano i non-morti ben lontani dai vivi. E indovinate un po'? C'è un video che vi accusa di tale atto efferato! I guai per il protagonista, Chuck Greene, non sono però finiti: deve infatti proteggere la sua adorata figlioletta, che dopo aver visto la mammina divorata da un'orda di zombie in quel di Las Vegas, si è pure beccata un morso dagli infetti... questo significa che dovrete procurarvi una dose di Zombrex da iniettarle ogni 24 ore, esattamente fra le 7 e le 8 del mattino.

La formula di Dead Rising 2 infatti ricalca pedissequamente (giusto per usare un termine tanto caro al nostro grafico) quella del primo episodio, in

Terror Is Reality è questo: smembrare zombie con delle motoseghe attaccate alla vostra due ruote.

Commento

La formula ci è parsa una palese fotocopia di quanto visto nel primo capitolo, ma del resto si presume che la maggior parte dell'utenza a cui è rivolto questo titolo non abbia mai giocato nelle vesti di Frank West (l'eroe del precedente episodio). Vedremo se globalmente l'esperienza di gioco risulterà piacevole e alla lunga meno ripetitiva rispetto a quanto affrontato in passato.

Pro: Un sacco di zombie con cui "divertirsi"
Una marea di armi davvero spassose

Contro: Formula decisamente riciclata
Rischia di diventare tedioso sulla lunga distanza

Giudizio

Anche se il livello di dettaglio delle texture non è proprio da strapparsi i capelli, la grafica generalmente si attesta su buoni livelli.

maniera piuttosto sfacciata a dirla tutta. Per esempio la questione del tempo, dato che avremo ancora una volta un limite pari a 72 ore (6 ore reali), passate le quali arriveranno i militari per liberare la zona. Le similitudini non si fermano solo a questo comunque: pensate al fatto che per accedere al centro commerciale dovrete passare per un condotto dell'aria condizionata e che la struttura di gioco è praticamente una fotocopia dell'originale.
Ovviamente la cosa, per l'utenza "PC only", non è poi così grave, in fondo sulla nostra piattaforma Dead Rising non si è mai visto (nonostante le varie voci girate negli scorsi anni), quindi a meno di non aver già testato il gioco su Xbox 360, si tratta di un'esperienza completamente nuova.

1000 MODI PER UCCIDERE UNO ZOMBIE

In Dead Rising 2 ci muoveremo per le strade, il centro commerciale e i casinò di Fortune City, che nel gioco ci viene presentata a tutti gli effetti come una nuova Las Vegas. La parte più spassosa, manco a dirlo, rimane sempre quella dedicata alla sottile arte dell'uccisione zombesca. Avremo letteralmente migliaia di oggetti che potremo utilizzare per arrestare l'immensa orda di esseri putrescenti e starà solo a noi decidere le modalità per farlo. Ogni suppellettile ha i suoi pregi e i suoi difetti: ci sono quelli che permettono un attacco diretto ravvicinato, mentre altri risultano più indicati per abbattere un gran numero di nemici contemporaneamente, ma il meglio arriva con le carte combo. Queste vi daranno accesso, una volta entrati nella "maintenance room", alla creazione di armi micidiali, il tutto mettendo assieme componenti di varia natura: per esempio, se avete una scatola di chiodi e una mazza da baseball potrete assemblare una bel bastone chiodato in grado di causare danni davvero seri.
In Dead Rising 2 del resto l'importante è fare punti esperienza massacrando tonnellate di zombie, cosa che vi farà salire di livello, dandovi poi accesso a nuove mosse, combo sempre più potenti e armi capaci di scatenare un vero e proprio macello.
Sfortunatamente non sappiamo dirvi fino a che punto si possa arrivare, dato che fra l'impossibilità di salvare e i bug che affliggevano la versione preview ci siamo dovuto arrendere dopo poco più di una manciata di ore di gioco. Le nostre prime impressioni sono comunque piuttosto positive. Anzitutto il motore grafico ha subito un netto miglioramento rispetto al primo episodio, essendo del resto l'ennesima revisione dell'MT Framework sviluppato da Capcom in questi anni. In particolare la quantità di zombie presenti su schermo è semplicemente pazzesca. Gli sviluppatori qualche tempo fa dissero che Dead Rising 2 avrebbe avuto il maggior numero di personaggi non giocanti a video nella storia dei videogiochi: probabilmente è vero. Di certo di NPC in giro ce ne sono davvero tanti e anche piuttosto diversificati.
Bella anche l'idea di poter cambiare abito "saccheggiando" le varie boutique, anche se alcuni look risultano davvero imbarazzanti (e ne troverete un esempio in qualche foto qua in giro).
Per quanto concerne l'aspetto tecnico possiamo anticiparvi che la versione PC resta in linea con gli standard Capcom, quindi avremo non solo una risoluzione più alta rispetto alle console, ma anche la possibilità di pompare esageratamente i valori di antialias e del filtro anisotropico. Le texture sembrano invece prese pari pari da Xbox 360 e PS3, quindi non aspettatevi una definizione alla Crysis a meno di stravolgimenti in fase "gold".
Infine vi segnaliamo il pieno supporto a Games for Windows – Live, quindi non mancheranno i tanto amati achievement, le classifiche e il matchmaking per le modalità online.■

SIAM SEMPRE UN PO' I FIGLI DELLA SERVA

Non possiamo negare che la qualità delle conversioni da console a PC di Capcom abbia subito una netta inversione di rotta negli ultimi anni. Di questo dobbiamo ringraziare la lungimiranza della software house giapponese, che, caso unico per uno sviluppatore orientale, ha deciso di crearsi un motore grafico multipiattaforma in casa. L'utenza PC ha potuto così godersi ottimi titoli come Resident Evil 5, Devil May Cry 4 e Lost Planet (ok, forse quest'ultimo non proprio riuscitissimo).
Purtroppo però lo stesso amore non lo troviamo per le cosiddette limited (o collector's) edition. In particolare, Dead Rising 2 vanterà una confezione assolutamente prestigiosa nota come Zombrex Edition per le edizioni console: al suo interno un libretto con 48 pagine di artwork, una penna con le fattezze di una siringa di Zombrex (il medicinale anti-mutazione), carte varie, un notepad, nonché un disco contenente un "making of" di 24 minuti. Ancora meglio andrà ai possessori di Xbox 360, che si potranno beare di un vero e proprio film ispirato al gioco (Zombrex Dead Rising Sun) e di un prequel (Dead Rising: Case Zero), che arriverà sul Marketplace di Live e farà da ponte fra i due capitoli. Nulla di ciò è previsto su PC, il che come sempre ci lascia con un retrogusto alquanto amaro...

SE AVETE UNA SCATOLA DI CHIODI E UNA MAZZA DA BASEBALL POTRETE ASSEMBLARE UNA BEL BASTONE CHIODATO

La più famosa rivista erotica di tutti i tempi sponsorizza il gioco con le sue coniglette. E noi ne siamo felici.

La nostra figlioletta ha bisogno di un'iniezione di Zombrex ogni 24 ore o pretenderà una tartare di carne umana per cena.

Arco e frecce per fermare i non-morti? E perché no? È pure divertente!

SVILUPPATORE: KCET - PUBLISHER: KONAMI
DISTRIBUTORE: Halifax - USCITA: 30 settembre - SITO: www.pes2011.com

Pro Evolution Soccer 2011

Il calcio giocato su PC si rinnova e PES non è da meno: tante novità importanti dal punto di vista tecnico ed estetico basteranno a sconfiggere l'odiato rivale FIFA?

L'attesa per il nuovo capitolo della saga di PES è orami giunta agli sgoccioli. La versione 2011 del calcio giocato secondo Konami è praticamente pronta per svelare i suoi segreti al nutrito popolo dei più fedeli seguaci. Un popolo che su PC ha resistito all'impatto con il fenomeno FIFA molto meglio rispetto al mondo console, ma solo per un motivo molto semplice: la politica di EA di non applicare su computer le stesse innovazioni tecniche del cosiddetto motore "Next Gen". Tutto questo discorso quest'anno viene a decadere: EA finalmente produrrà un FIFA 11 all'altezza delle versioni X360 e PS3 (o quasi). Di contro i leggendari KCET sfoderano la loro arma in più: un motore grafico e fisico nuovo di pacca, ricco di novità tecniche interessanti e pieno di qualità tutte da scoprire. Un nuovo PES contro un solido FIFA, insomma. E che la sfida abbia inizio...

Nuovo PES, nuova gestione della palla: la barra sotto al giocatore indica la potenza del colpo, ora collegata anche a tutti i passaggi.

PASSA O NON PASSA?

Abbiamo avuto per le mani una versione preliminare di PES 2011 da poter provare con calma. L'emozione, lanciando per la prima volta questa versione, era forte: lo slogan che ha accompagnato il primo vero rifacimento di PES da anni a questa parte (ricordate, le ultime versioni poggiavano sempre sullo stesso motore, nato con evidenti difetti e mai riuscito a recuperare credibilità seppur fortemente rimaneggiato anno dopo anno) è stato spinto a colpi di "engineered for freedom". Il concetto alla base del tutto è quello di dare al giocatore la massima libertà di espressione, mantenendo semplice e intuitivo il sistema di controllo.

I menu sono molto più chiari rispetto a quanto visto nelle precedenti versioni.

I LEGGENDARI KCET SFODERANO LA LORO ARMA IN PIÙ: UN MOTORE GRAFICO E FISICO NUOVO DI PACCA, RICCO DI NOVITÀ TECNICHE INTERESSANTI E PIENO DI QUALITÀ TUTTE DA SCOPRIRE

Commento

Le novità di PES 2011 sembrano promettere una bella sfida per lo scettro di miglior gioco di calcio su PC. Alcune scelte, inizialmente, rallentano la manovra di gioco e non sono proprio di facile interpretazione, ma con il passare del tempo il nuovo sistema di controllo sembra decisamente più fluido e gestibile. Pollice alzato per i nuovi menu tattici, per le modalità di gioco inedite e, sulla carta, per il supporto online. Per ogni giudizio definitivo rimandiamo la palla alla recensione vera e propria, che troverete sul prossimo numero.

Pro: Più tecnico e pensato
Ottime animazioni

Contro: Un po' macchinoso, all'inizio
Gli stadi paiono freddi e inanimati

Giudizio

Per quanto migliorata graficamente, la nuova versione di PES si mette in luce più per le animazioni che per i dettagli dei giocatori.

Questa filosofia è particolarmente evidente nei vari passaggi tra giocatori e nel sistema di contrasti in difesa. Nel primo caso è possibile, per quanto inizialmente un po' macchinoso, indirizzare la palla esattamente nella direzione voluta: subito dopo il passaggio (ora dosabile, con la stessa barra di potenza del tiro) è sufficiente scegliere la direzione per avere un tocco più o meno preciso, a seconda del piede con cui il giocatore controlla la palla, la scelta di tempo e altri fattori ancora piuttosto oscuri. La stessa libertà è disponibile in fase di copertura: invece di tentare subito l'intervento è possibile avvicinarsi all'avversario, ostacolarlo e solo successivamente scegliere con il miglior tempismo il momento del contrasto vero e proprio. Modifiche a due concetti di gioco base che hanno ripercussioni importanti, soprattutto in termini di velocità generale e di strategia: PES 2011 risulta molto più pensato e strategico del suo diretto predecessore. Per noi è un bene, ma per voi?

FINTE MODULARI, STRATEGIE E MENU

Le novità non sono certo finite qui, anzi, abbiamo appena iniziato. Per quanto riguarda il sistema di finte, interessante è la nuova opzione che consente di creare delle liste di mosse da abbinare alle direzioni dello stick digitale e quindi eseguirle in sequenza: in questo modo, i giocatori più abili potranno creare delle vere e proprie mosse "personali" da impiegare contro all'ignaro avversario. Ancora più interessante è il nuovo menu di gestione della squadra, ottimo nel semplificare la vita dell'allenatore in fase di definizione tattica del team, con tanto di posizioni in campo evidenziate, sostituzioni consigliate e altre piccolezze che velocizzano tanto il prepartita quanto le sostituzioni. Passando invece ad aspetti meno tecnici, possiamo sicuramente dire che PES 2011 è un passo avanti anche per quanto riguarda l'estetica complessiva, in particolare per ciò che concerne le animazioni dei giocatori, molto più dettagliate che in passato. Qualche dubbio, in generale, ci è venuto per tutto quello che riguarda il contorno ai giocatori veri e propri (stadio, animazioni di inizio e fine partita), ma potrebbe anche essere un difetto della versione preliminare, quindi prendete la cosa con le dovute precauzioni.

La gestione tattica è stata resa più semplice e veloce, a favore degli esperti ma anche dei principianti, sempre troppo lenti nello schierare la squadra in campo...

PES 2011 RISULTA MOLTO PIÙ PENSATO E STRATEGICO DEL SUO DIRETTO PREDECESSORE

MODALITÀ DI GIOCO PER TUTTI

A rendere ancora più interessante questo nuovo PES 2011 ci pensano le nuove modalità di gioco introdotte. Ad affiancare i tornei classici (campionati, coppe, per club e nazionali) troviamo una Master League rinnovata, specie perché sfocerà finalmente anche online. Il mondo della gestione di squadra non vi affascina? Siete più individualisti? Bene, per voi PES 2011 ha in serbo il Become a Legend. In BaL controlleremo un singolo giocatore (seguito, in partita, da un'inquadratura posta alle spalle del giocatore, simile a quanto visto nella modalità Be-A-Pro delle versioni console di FIFA), potendo scegliere come allenarlo, quali abilità sviluppare e il suo ruolo, per poi impiegarlo nella squadra che lo ingaggerà. Facendo crescere il nostro giocatore stagione dopo stagione potremo raggiungere i più importanti successi personali e di squadra. Tutto molto bello, ma una domanda continua a ronzarci nella testa: non è che Konami è arrivata fuori tempo massimo? ■

Scegliere il tempo di un intervento o di un contrasto, così come indirizzare la palla su un passaggio, sono due elementi chiave delle nuove meccaniche di gioco.

Il sogno di una vita: un Nikazzi in campo con le stelle, grazie alla modalità Become a Legend. E sono subito botte da orbi...

I replay, grazie agli effetti applicati, risultano parecchio coinvolgenti.

gamescom

I TRENI A VAPORE

L'uomo non nasce per volare, questo è evidente. Qualcuno di voi – non matto come un cavallo – ha delle ali, per caso? La risposta è no, quindi, anche questa volta, per andare in terra teutonica abbiamo optato per il treno (ho optato e costretto, a essere onesti).
Per qualche minuto, il 16 di Agosto, la gigantesca stazione Centrale di Milano ha mostrato ai vostri eroi il binario nove e tre quarti, diretto verso Hogsmeade (che Hogwarts è una scuola, e sarebbe stato un po' una menata tornarci). Sì, GamesCom può davvero essere considerata un'esperienza magica, a patto di evitare come la peste bubbonica l'area Consumer, dove, nei giorni aperti al pubblico, un fiume di gente riempie i padiglioni e ti toglie la voglia di vivere. Se lasciamo da parte i commenti da snob, però, stupisce vedere quanta gente sia disposta a farsi ore di fila per giocare (nel caso migliore) per dieci minuti un titolo. C'è passione, e si sente. Il nostro tempo, quando siamo in fiera, viene speso quasi interamente nell'area Businness, dove non ci sono fanciulle discinte a distrarti e dove negli stand entri solo se hai un appuntamento confermato da almeno un quarto di secolo con qualcuno. Oppure puoi sempre giocarti la carta dell'improvvisazione, e salutare il primo che incontri fingendo che siate compagni delle elementari anche se lui vive in Giappone e tu a Paullo.
La zona Businness, a ben guardare, si dà un tono ma in realtà è caciarona come l'area Consumer, solo con meno gente. È comunque qui che si nascondono le chicche più sciccose (vi chiedo perdono per il termine). Volete un esempio? Bio Shock Infinite, qui di lato, mostratomi da Ken Levine, in persona. Oppure Assassin's Creed: Brotherhood, o ancora lo spiazzante Dungeon Siege III. Di carne al fuoco, insomma, ne hanno messa davvero tanta anche in questa occasione, nonostante non siano passati dieci anni dall'ultimo E3. Nelle prossime diciotto pagine avrete modo di leggere i nostri giudizi e le nostre impressioni sui titoli che più ci hanno colpito. Quello che ci auguriamo è di riuscire a trasmettervi almeno un poco della magia che si respira a Colonia senza essere costretti a gridare Wingardium Leviosa brandendo una bacchetta all'altezza degli occhi del Conte. Fidatevi e salite sul nostro vagone. Prossima fermata: Koln.

Davide "ToSo" Tosini
iltoso@sprea.it

Space Marine a rapporto!

Scatto d'autore del sottoscritto, che un po' invidia il Sackboy in questione.

Ivan Conte compra tutto quello che vede spacciandolo come regalo per i suoi figli. In camera da letto, però, ci giocava lui.

Ecco come appare Colonia in una mattina di metà estate. 15 gradi e pioggia: mica male l'estate tedesca.

›Sviluppatore:Irrational Games ›Publisher:2K

BIOSHOCK INFINITE

HYPE 5/5

Vedere BioShock Infinite in una saletta dall'atmosfera raccolta, in compagnia di un solo altro collega e di Ken Levine in persona, il padre di BioShock per intenderci, è una di quelle cose capaci di riconciliarti con il mondo, specie se l'alternativa è un'affollatissima business area piena di gente che grida peggio di Tarzan nel mezzo della giungla.
In questo contesto è stato veramente un attimo chiudere gli occhi e ritrovarsi all'inizio del XX secolo, in un'America che può finalmente definire conclusa una sconquassante guerra civile. Ho detto conclusa, non superata: in questo particolare momento storico, infatti, gli Stati Uniti sono ben lontani dall'essere la superpotenza che conosciamo oggi e potrebbero definirsi come una debole confederazione in cui obiettivi e intenti non sono ancora comuni o chiari per tutti gli stati.
In un attimo, poi, la visuale diventa sfocata, le immagini confuse. E comincia la demo: un quadro, che è quello che trovate riprodotto in foto, è la prima cosa che si vede una volta sbarcati a Columbia, una nuova utopia non frutto di un singolo (Ryan) ma di un Paese intero, che non si trova nelle profondità di qualche oceano ma sopra il cielo degli Stati Uniti d'America.
Columbia è una città volante sorretta da enormi palloni aerostatici che ha un duplice scopo: essere un enorme spot ambulante in grado di spostarsi da stato a stato, promuovendo gli ideali di pace e liberta, e mostrare a tutto il mondo le capacità del genio americano. Come la Morte Nera, insomma. Eppure, qualcosa non va come dovrebbe: Columbia si trova coinvolta in un incidente internazionale, e sparisce tra le nuvole, finendo in uno stato di abbandono desolante.
Booker DeWitt, una specie di "sceriffo dell'aria" dell'agenzia Pinkerton, viene spedito sul posto da una misteriosa persona che pare sapere come rintracciare Columbia, con lo scopo di ritrovare Elizabeth, una fanciulla tenuta prigioniera (LOST!) da 15 anni. Ed è proprio questa ragazza, con i suoi poteri, a essere al centro di un complesso intrigo politico di cui si sa poco o niente.
I primi passi mossi nelle strade di questa favolosa cittadina mostrano uno stile che miscela elementi americani ed europei: immaginatevi un mix tra la moderna Boston e la vecchia New York degli anni '50 e avrete capito esattamente che aria si respira nella nuova urbe di Irrational.
Sotto il profilo estetico, siamo sufficientemente distanti da quanto visto in BioShock. Blur e HDR vengono usati senza braccino, con un effetto fumo che dà vita a una cortina molto materica. Il "vero" bello, tuttavia, comincia quando entra in scena il protagonista, che pare sapere il fatto suo ed è capace di usare al meglio i poteri non umani che ha. Certo, ricordano quelli derivati dall'uso dei plasmidi, ma alla fine il BioShock nel titolo vorrà dire qualcosa, no? E se non bastasse questo, ci sono pure i nuovi Big Daddy. Ma non pensate male: Levine in persona, che ha voluto essere immortalato sotto la testa di un cinghiale, ci ha detto che Irrational è un team ambizioso, incapace di lavorare a qualcosa che non è in grado di stupire. Tra i denti, inoltre, ha aggiunto che lo scopo di Infinite non è quello di essere un seguito con "più armi e più mostri", e quanto abbiamo visto ci ha convinto della bontà delle sue parole, che suonavano tanto come una fucilata verso gli studios che hanno sviluppato BioShock 2. Ma visto che parliamo di fucili, possiamo anche dire che il nostro alter ego dimostra una spiccata simpatia per le armi da fuoco, logicamente in tema con il grosso parco dei divertimenti che è Columbia. Il fucile da cecchino usato nella demo è devastante e piace, così come il particolare sistema di trasporto – su rotaie – che consente di spostarsi per l'area di gioco. L'unico dettaglio è che le carrozze... siete voi: basta un rampino e ci si libra leggeri nel cielo, sopra gli Stati Uniti. Che per uno che ha paura di volare come il sottoscritto, non è il massimo. Le sequenze giocate hanno messo in mostra il solito concetto dell'"uno contro tutti", solo che Booker era accompagnato dall'Elizabeth di cui si parlava poco fa. La ragazza ha carattere e spara più magie di Gandalf e Merlino messi insieme. Dopo 15 anni di prigionia, ne avrà di rabbia repressa, no?

ToSo

BioShock, verso l'Infinite e oltre...

›Sviluppatore:BioWare ›Publisher:EA

DRAGON AGE 2

HYPE 5/5

Gli Stati Uniti hanno tanto da imparare dall'Europa, così come è vero che la relazione potrebbe essere serenamente considerata biunivoca. Tuttavia, c'è almeno un aspetto in cui gli americani non hanno rivali: le presentazioni dei propri prodotti. E BioWare, nel settore, è una vera maestra.
Anche in questa occasione, così come capitato lo scorso anno, la demo a porte chiuse di Dragon Age 2 ha infatti lasciato tutti senza parole. Dopo il piacevole trailer visto durante la conferenza di apertura di EA (che potete gustarvi grazie al QR Code che si trova in questa pagina), abbiamo avuto modo di dare un'occhiata più da vicino a questa complessa creatura.
La struttura di DA2 sarà un filo differente rispetto a quanto visto nel primo titolo della serie. Ci saranno infatti due personaggi narranti che racconteranno le gesta del protagonista, con i pro e i contro del caso di cui ci occuperemo poi, similmente a quanto visto nel recente Drakensang – The River of Time.

BioWare è probabilmente la software house più brava a presentare i suoi prodotti

Questa scelta permetterà a BioWare di ampliare notevolmente il lasso di tempo in cui si svolgerà l'avventura: per intenderci, se gli eventi giocati nel primo Dragon Age coprivano un anno, in questo seguito si parla di un'intera decade. Grazie a questo espediente, gli sviluppatori possono continuamente portarci nei punti interessanti del racconto, risparmiandoci i momenti "inutili" in cui si lucidano le armature e si pettinano le bambole. Avete presente le sequenze di ricordi di Assassin's Creed 2? Ecco, il concetto è quello.
La demo mostrava un combattimento contro i Prole Oscura, presenti in gran numero su un'altura. Lì, il protagonista e un'avvenente fanciulla menavano fendenti e lanciavano palle di fuoco come se non ci fosse un domani. Dopo qualche minuto di feroci e spettacolari scontri, decisamente più orientati all'azione che in passato, la narrazione si è però interrotta. Già, perché, in realtà, non furono in due a sbarazzarsi di tutti quei nemici, ma un'intera compagnia... eh, i rischi dei racconti sono proprio quelli: che qualcuno esageri sempre un po' troppo, e finisca nella sindrome da "mio cuggino ha sconfitto Chuck Norris a cavallo di un drago con una forcina per capelli". La scena è stata quindi riproposta interamente, solo vista dagli occhi di un party più classico. Ed è questo il momento in cui cacciare via tutta la paura che è sopraggiunta quando ho menzionato la parola "azione" qualche riga più in su: Dragon Age 2, infatti, rimane un titolo in cui la componente strategica riveste un ruolo fondamentale. La versione PC, rispetto a quella console, potrà contare su una nuova telecamera tattica, che darà modo, quando l'azione è in pausa, di studiare l'intero campo di battaglia per pianificare meglio le proprie mosse. Certo, probabilmente a livello "facile" Dragon Age 2 risulterà comunque un filo più arcade che in passato, ma questo è dovuto soprattutto alla nuova filosofia del "you press a button and something awesome happens" (premi un bottone e succede qualcosa di meraviglioso). In effetti, DA2 è una vera gioia per gli occhi, e non solo nelle immagini statiche: tutto quello che si muove piace, tanto, e ha uno stile grafico preciso e immediatamente ricollegabile a questa produzione. Per rendere il tutto più luccicante, inoltre, sono state introdotte le spell finishing move (o spell killing blows), che sono l'equivalente dei colpi finali riservati in precedenza solamente a rogue e guerrieri.
Tra le altre novità, va segnalata la presenza di icone colorate in corrispondenza delle opzioni di conversazione. Il motivo è semplice: far capire chiaramente quale è il tono di una risposta prima che questa venga selezionata. Sarà un altro capolavoro? Noi siamo pronti a scommettere – ancora – sul sì. ***ToSo***

QRCODE

Guarda il fantastico trailer di Dragon Age 2 sul tuo smartphone! Scopri come fare a pagina 15!

>Sviluppatore: Kaos Studios >Publisher: THQ

HOMEFRONT

HYPE 5/5

Dopo la splendida anteprima dello scorso mese, in cui il buon Baccigalupi ci ha fatto entrare nel vivo di Homefront, eccoci a parlare di quanto visto in quel di Colonia nella presentazione a porte chiuse alla quale ho avuto la fortuna di assistere assieme a una valente e graziosa giornalista francese. Se già durante l'E3 dello scorso anno Homefront mi era sembrato un titolo di quelli da tenere sott'occhio, la sensazione di qualità assoluta del prodotto di Kaos Studios è straconfermata da quanto presentato alla GamesCom. L'empatia con il personaggio principale è praticamente immediata, grazie soprattutto al taglio Half-Life-iano dei momenti passati a girovagare per le basi nascoste dei ribelli americani (i cui territori sono stati invasi dallo strapotere nordcoreano in un ipotetico 2027) e alla caratterizzazione degli NPC. Il coinvolgimento emotivo è forte e particolarmente accentuato dalla capacità degli sviluppatori nel porre l'accento su ogni singolo dettaglio: se avete presente alcuni passaggi di Metro 2033 (la prima mezzora in particolar modo) la sensazione è più o meno la medesima. Dall'altra parte della barricata, i momenti di azione sono una vera e propria gioia per gli occhi. La tensione è garantita non solo dal fatto di trovarsi in difetto rispetto allo strapotere militare dell'invasore nordcoreano, ma anche da tutta una serie di eventi scriptati che se da un lato rendono estremamente guidata l'esperienza ludica, dall'altro garantiscono estrema spettacolarità. L'impressione è un po' quella di trovarsi di fronte a una versione futuristica di Call of Duty: Modern Warfare 2 (un altro prodotto capace di rendere le fasi scriptate una faccenda funzionale al gioco e non una palla al piede del gameplay), ma col vantaggio di avere come frecce aggiuntive nella faretra una storia comprensibile e una caratterizzazione degli ambienti e dei personaggi particolarmente riuscita. L'Unreal Engine 3 sembra davvero sfruttato a dovere: nella presentazione alla quale abbiamo assistito non è stato perso mezzo frame manco a piangere (ok... sotto c'era anche un PC con gli attributi!), pur mantenendo una qualità generale oltre le più rosee aspettative. Insomma... se non l'avete capito, Homefront mi è piaciuto proprio un sacco sotto tutti i punti di vista. Ora non resta che attendere il momento in cui THQ ci manderà in redazione una build tutta nostra, nel qual caso il ToSo è avvisato su chi dovrà essere colui deputato al test. A meno che non voglia trovarsi la macchina rigata su tutti e quattro i lati, s'intende. ***Kikko***

HomeFront sarà semplicemente stupendo: parola del Conte

>Sviluppatore:CD Projekt >Publisher:Namco Bandai

THE WITCHER 2: ASSASSINS OF KINGS

HYPE 4,5/5

È nel segno della discontinuità col passato che si apre la presentazione a porte chiuse di The Witcher 2. Pronti via, e la prima cosa che si nota è che il motore grafico, nuovo di zecca, funziona davvero alla grande.
Tutta la sessione di gioco ha mostrato la fuga di Geralt dalle celle sotterranee di un castello, prevalentemente illuminate da torce copiosamente presenti sulle pareti rocciose che davano vita ai corridoi. Ebbene, a parte qualche indecisione di troppo da parte della telecamera negli spazi più stretti, quello che abbiamo potuto ammirare è un comparto grafico di tutto rispetto, paragonabile a quello degli FPS più blasonati.
Al di là della magnificenza tecnica, comunque, The Witcher 2 pare massiccio anche sotto il profilo delle opzioni di gioco disponibili. La fuga di Geralt è stata ripetuta un paio di volte su due PC differenti, così da mostrare in che modo funzionerà il sistema di scelte multiple che – pare – darà vita a sedici finali diversi. Nel caso particolare, in una delle possibili alternative, Geralt si è trovato ad aiutare un giovane, imprigionato e torturato malamente dagli stessi aguzzini che tenevano in scacco il nostro protagonista; in un'altra, abbiamo assistito all'incontro con una nobildonna che si scoprirà presto essere la madre del ragazzo di cui sopra e che noi avevamo deciso di uccidere qualche ora prima al di fuori delle mura del castello.
Se il sistema di ramificazione è sembrato abbastanza complesso da garantire una giusta varietà all'azione, altrettanto però non si può dire per quanto riguarda i combattimenti a mani nude, a tratti simili a giganteschi Quick Time Event e paragonati dagli stessi programmatori a mini giochi. Nulla ancora è stato svelato, invece, per quanto riguarda la gestione delle schermaglie a "mano armata", quindi è difficile sbilanciarsi in tal senso. Certo è che, nelle scazzottate, gli elementi tattici che hanno contraddistinto il primo episodio della serie sembrerebbero ammorbiditi da un approccio decisamente più arcade. Questa scelta rende gli scontri decisamente più spettacolari di quanto visto in passato, anche se i puristi dei GdR meno votati all'azione potrebbero rimanere delusi. A ogni modo, complice anche il più bel press kit dell'ultimo secolo (contenente i "papercraft" dei personaggi visti in azione nella demo), quanto abbiamo visto durante la GamesCom ci ha convinti e pure parecchio. ***Kikko***

Geralt è tutto nuovo. A tratti pure troppo.

>Sviluppatore:Ubisoft >Publisher:Ubisoft

ASSASSIN'S CREED: BROTHERHOOD

HYPE 5/5

Ezio Auditore, in gita a Roma, con tutta la fratellanza

Quest'estate ho avuto modo di visitare San Gimignano, nella cui piazza principale mancavano giusto i carri con il fieno per lanciarsi in appassionanti salti della Fede, e ho scoperto che per anni ho scritto il nome della piccola cittadina in maniera errata. Ma Ezio Auditore pare avermi perdonato: durante la GamesCom è tornato, più in forma che mai, e si è diretto nella Roma che ha dato i natali al Pupone e che ha recentemente accolto Borriello tra le sue fila. Ma siamo qui per parlare di un tipo diverso di fratellanza, quindi bando alle ciance e sotto con la ciccia.

La demo ruotava attorno al funzionamento dei gregari e all'evoluzione del nostro personaggio, sia in termini di statistiche, sia per ciò che concerne l'influenza che Ezio e le sue azioni avranno sulla Capitale.

Gli altri assassini, reclutabili anche completando alcune particolari missioni, saranno al massimo dodici. In un'apposita schermata potremo tenere sotto controllo i loro progressi e spedirli ai quattro angoli del globo per migliorarne le abilità e per recuperare importanti iniezioni di denaro contante, da investire in equipaggiamento e potenziamenti per la città, sullo stile di quanto succedeva a Monteriggioni.

Gli "agenti" liberi, invece, verranno impiegati direttamente da Ezio, in loco. Grazie a un pratico indicatore posto sotto la barra della vita, infatti, potremo sempre sapere quante sono le squadre sulle quali fare affidamento: un click e i nemici non saranno più un problema.

Prima che vi facciate strane idee, è bene che sappiate che le missioni degli altri assassini cui facevamo riferimento poco fa non potranno essere giocate in prima persona, ma saranno gestite tramite un innocuo sistema di micro-management che non metterà a dura prova le vostre capacità gestionali. Quello che vi impegnerà davvero sarà il processo di "bonifica" delle zone sotto l'influenza nemica, indispensabile per eliminare la corruzione dalle strade di Roma. Ogni "quartiere" ospiterà infatti una torre, roccaforte di un generale nemico che potrà essere un eroe o un codardo, con un numero finito di scale di grigio tra queste due inclinazioni, che determineranno quanto sarà difficile eliminarlo. Fare fuori il generale e dare fuoco alla torre consentirà di guadagnare il controllo di una data zona, similmente a quanto visto in The Saboteur, senza però le bizzarre - ma fortunate – scelte cromatiche del titolo EA. Inutile nascondere che Brotherhood sappia parecchio di "more of the same". Tuttavia, sono pronto a scommettere la mano destra del Conte su Ezio: vi conquisterà nuovamente. Con DRM o (speriamo) senza. ***ToSo***

QRCODE

Guarda la presentazione di Brotherhood della GamesCom! Scopri come fare a pagina 15!

>Sviluppatore:Runic Games >Publisher:Perfect World Entertainment

TORCHLIGHT II

Un grande dungeon crawler con in più il multiplayer

A Colonia erano presenti anche Mark Schaefer e soci, per presentare il sequel dell'hack 'n' slash di maggior successo dello scorso anno, quel Torchlight che pur essendo un progetto "low budget" è stato capace di vendere qualcosa come quasi tre milioni di copie. Non potendo far altro che cavalcare l'onda di tale apprezzamento da parte del pubblico, Runic ha cambiato i suoi piani e, anziché espandere la sua prima creazione come inizialmente previsto, sta sviluppando una vera e propria saga: questo secondo capitolo vede l'introduzione del multiplayer mentre il terzo, già annunciato, sarà un vero e proprio MMORPG. Torchlight II ripropone dunque i validissimi contenuti del suo predecessore, insieme a molti altri inediti, inserendoli nel contesto di un action cooperativo che permetterà a un massimo di otto giocatori di unirsi in combattimento (tramite il matchmaking) per affrontare istanze peer to peer comprendenti vecchi e nuovi dungeon disegnati appositamente per un gruppo. Non mancheranno naturalmente le istanze generate casualmente, ed anzi sarà presente una versione interamente rinnovata dell'editor TorchEd. Ciò che sarà totalmente differente rispetto al primo capitolo saranno le classi e il sistema di progressione dei PG. Al GamesCom erano giocabili Railman e Outlander, che ci hanno dato un'idea del tipo di vocazione che avranno le nuove classi: il primo è un mix tra Tank ed Engineer, il secondo tra Ranger e Caster, combinazioni molto pirotecniche atte ad offrire un gameplay quanto più originale possibile.

Mascalzone

HYPE 4/5

>Sviluppatore:LucasArts Games >Publisher:Activision Blizzard

STAR WARS - IL POTERE DELLA FORZA 2

HYPE 4/5

Finalmente delle belle spade laser!

Il primo "Il Potere della Forza" poteva essere considerato un prodotto godibile ma non certo un capolavoro. Con questo secondo capitolo, invece, le cose paiono destinate a cambiare e l'aver potuto giocare la build presentata a Colonia, più avanzata di quella vista nell'evento pre-E3 di Activision, ha permesso di scacciare l'idea del "gioco mediocre" dalle nostre teste: i ragazzi di Lucas stanno riuscendo nell'impresa di confezionare un piccolo gioiellino, che farà impazzire gli amanti di Jedi e spade laser. La formula alla base del primo titolo non è stata stravolta: Il Potere della Forza 2 sarà, infatti, un action adventure in terza persona abbastanza classico, dove il protagonista – ancora Starkiller – potrà mettere a ferro e fuoco quel che resta dell'Impero e continuare la sua missione, temporalmente collocata a cavallo tra Episodio III ed Episodio IV. Una delle novità più interessanti di questo sequel riguarda la modalità Force Fury, che può essere interpretata come una specie di God Mode in cui i poteri di cui dispone il nostro alter ego vengono pompati a dismisura, diventando simili a quelli di un Chuck Norris qualsiasi, solo più colorati e pieni di fulmini. Personalmente ho avuto modo di divertirmi parecchio con un'altra delle novità di questo seguito, il Mind Trick, un'abilità che confonde il nemico, inducendogli comportamenti che non si trovano sul manuale del Bravo Soldato dell'Impero. Qualora, infatti, l'avversario controllato si dovesse trovare di fianco a una sporgenza, deciderà di provare il bungie jumping senza elastico, mentre se ci fossero dei nemici nelle vicinanze li attaccherà senza farsi troppi problemi. Niente di sconvolgente, ma funziona bene e strappa più di un sorriso. Per il resto, il livello presentato sembrava molto lineare, anche nella soluzione del paio di puzzle che lo caratterizzavano. Gli unici "bivi" con cui vi dovrete confrontare, in altre parole, riguarderanno unicamente la scelta del potere più coreografico da utilizzare. Ma è una notizia più che buona, questa. ***ToSo***

QRCODE

Yoda ha un sacco di cose da dire! Scopri come ascoltarle e guardarle sul tuo smartphone a pagina 15!

>Sviluppatore:Robot Entertainment >Publisher:Microsoft Game Studios

AGE OF EMPIRES ONLINE

HYPE 4/5

Nel 2008, a ridosso dell'uscita di Halo Wars per Xbox 360, Microsoft spezzò il cuore di tutti gli appassionati di strategia in tempo reale, comunicando l'imminente chiusura degli storici Ensemble Studios, responsabili della serie di Age of Empires. Dalle ceneri degli studi sono nati tre nuovi team indipendenti, i quali si sono immediatamente buttati sul mercato dei casual game su iPhone e sui giochi online (Bonfire Studios, Windstorm Studios e Newtoy). Un quarto studio, fondato dai creatori di Ensemble con il nome di Robot Entertainment, ha invece firmato un accordo con Microsoft, legato al supporto di Halo Wars dopo l'uscita e allo sviluppo di nuovi capitoli della serie di Age of Empires. Ed ecco, a distanza di due anni, che il primo frutto di questa alleanza viene mostrato al pubblico in occasione della GamesCom. Age of Empires Online, come il titolo lascia intuire, mescola le meccaniche da RTS che tutti conosciamo con una struttura simile a quella dei MMOG, con un mondo persistente e una forte struttura sociale, basata sulla piattaforma di Games For Windows Live. Come se non bastasse, in perfetto accordo con le ultime tendenze, il tutto sarà scaricabile gratuitamente, con la classica formula free to play: il client sarà disponibile al mirabolante prezzo di zero euro, mentre per i contenuti aggiuntivi sviluppati dopo il lancio sarà necessario aprire i cordoni del borsellino (anche se, per il momento, il piano è quello di lavorare su espansioni piccole ma sostanziose, e non sullo stillicidio delle microtransazioni). Il fulcro del gioco sarà la nostra capitale, una città persistente che continuerà a produrre risorse anche mentre siamo offline. Al login un sintetico rapporto ci informerà sugli incassi dei negozi e sui tipi di materiali prodotti, sottolineando un sistema adatto anche a chi non può dedicare la sua intera vita al gioco online: Age of Empires Online premierà gli utenti più attivi, ma non penalizzerà chi passa lunghi periodi offline, anche nel caso trascurasse per settimane intere il suo account.
La nostra capitale sarà personalizzabile in tutto e per tutto, e potrà essere visitata in qualunque momento da altri giocatori, che probabilmente spenderanno qualche credito nei nostri negozi, andando a rimpinguare le nostre casse. I soldi e le risorse guadagnate potranno essere investiti per costruire nuovi edifici, scegliendo tra i tanti progetti disponibili, e per comprare potenziamenti per le nostre unità. Fornendo nuovi scudi alla fanteria aumenteremo le potenzialità difensive dei nostri soldati, e potremo osservare il cambiamento direttamente sui modelli poligonali. Il tutto è realizzato con un o stile colorato e allegro, quasi da cartone animato, pensato per fornire performance decenti anche sui PC meno potenti (non dimentichiamo che il piano è quello di raggiungere un audience più ampio, rispetto alla solita nicchia degli RTS). La parte più classica di Age of Empires tornerà invece sotto forma di quest: dopo averle accettate verremo trasportati in livelli appositamente creati, dove impartiremo comandi in tempo reale alle nostre unità, esattamente come nei vecchi capitoli della serie. Curiosi? Andate su www.ageofempiresonline.com e iscrivetevi alla beta! ***FBI***

La strategia si sposta interamente online!

>Sviluppatore: Relic >Publisher: THQ

WARHAMMER 40.000 SPACE MARINE

Se c'è una cosa di cui potete stare certi è che Space Marine sarà un gioco tamarro e quanto abbiamo visto in fiera ha avvalorato questa tesi. Il primo dei due livelli usati per la demo si svolgeva a bordo di un velivolo attaccato dai soliti Orki, tutti impegnati a far saltare per aria la nostra compagnia. L'azione, che ci vedeva protagonisti ai cannoni della nave, ha proposto un susseguirsi incessante di attacchi più o meno brutali, ma il problema è che tutto sembrava molto frenetica, a tratti pure troppo. Sotto il punto di vista tecnico ed estetico, inoltre, non c'è stato niente capace di lasciarci senza fiato: in questo particolare frangente, pare proprio che i programmatori si siano limitati al compitino, senza osare quel qualcosa in più che avrebbe potuto dare maggior senso alla sezione "volante". Le cose sono però cambiate in meglio quando si è passati al secondo livello, che mostrava le sezioni appiedate. Il nostro Space Marine gironzola per l'area di gioco, in stage che camuffano bene il fatto di essere dei corridoi, accompagnato da un paio di suoi simili, che non sarà possibile controllare, né direttamente né indirettamente tramite ordini di squadra. In queste parti tutto ruota attorno a un riuscito mix di sparatorie e scontri all'arma bianca: il passaggio dalle une agli altri è fluido e cominciare a sforacchiare un nemico per poi finirlo a colpi di chainsword è una sensazione realmente appagante. A nostra disposizione, inoltre, avremo un arsenale ben fornito, dal quale scegliere una coppia di armi potenziabili, riservate rispettivamente al melee e agli scontri a fuoco. Tutto si è dimostrato abbastanza fluido praticamente in ogni situazione, ma va detto che il numero di personaggi contemporaneamente a schermo raramente ha superato le sette/otto unità. Da segnalare, inoltre, che il gioco non metterà a disposizione un sistema di coperture alla Gears of War: uno Space Marine è talmente cool e forte da non aver bisogno di ripararsi dal fuoco nemico, o almeno questo è quello che pensa Quinn Duffy, di Relic. Interessante al punto giusto, Space Marine ha un solo, vero problema: rischia di essere un po' ripetitivo sulla lunga distanza. Ma a un titolo così tamarro, un po' di fiducia va pur concessa... ***ToSo***

HYPE 4/5

Un gioco che è un inno alla tamarraggine...

>Sviluppatore: Obsidian >Publisher: Square Enyx

HYPE 3,5/5

DUNGEON SIEGE III

La prima cosa che traspare, dalla prova su strada di Dungeon Siege III avvenuta in quel di Colonia è che... il nuovo non c'entra davvero niente con il vecchio. Intendiamoci, non stiamo parlando di un brutto gioco, solo che nei ricordi di tutti, la produzione di Chris Taylor era un po' meno "consolosa" e un po' più RPG. Quanto visto, se togliamo il marchio e quindi la pugnalata al cuore, è comunque più che convincente, anche se c'è da aggiustare un po' il tiro nelle aspettative. Ci troviamo di fronte a un classico hack 'n' slash orientato all'azione, con un meccanismo di jump in – jump out per il coop che potrà sicuramente fare la felicità di chi vuole viversi l'avventura in compagnia di un amico. I ragazzi di Obsidian, infatti, hanno detto che entrambe le versioni (Console e PC) consentiranno a un'altra persona in carne e ossa di entrare a piacere nella nostra partita, in locale, e che il futuro riserverà anche qualche altro annuncio espressamente rivolto al multiplayer (se non dovessero implementare il coop online, vi assicuro che organizzeremo una spedizione punit... ehm, educativa per fargli cambiare idea). Il livello utilizzato per la demo, ambientato in un dungeon vecchio stile, ha messo in mostra ottimi effetti di luce e molti combattimenti caratterizzati da spadate menate a destra e a manca e incantesimi letali esplosi come se non esistesse un domani. L'engine che verrà utilizzato, inoltre, pare veramente capace di mostrare i muscoli.

Ripetiamo il concetto: se non lo si considera il seguito di Dungeon Siege ma, piuttosto, uno spin off sulla falsariga di Baldur's Gate: Dark Alliance, allora possiamo confermarvi che ci troveremo di fronte un buon titolo. Ma se state cercando un mulo a cui far trasportare le vostre cose, toglietevelo dalla testa. Il gioco, non il mulo. ***ToSo***

Tradimento di un marchio o grande innovazione?

›Sviluppatore: Crytek ›Publisher: EA

CRYSIS 2

HYPE 5/5

Un multiplayer che non vediamo l'ora di giocare

Cominciamo dalle cose negative: Crysis 2 non arriverà, come previsto, nel 2010, ma uscirà a Marzo 2011. Finite le notizie brutte, spazio alle sensazioni – estremamente positive – provate durante la presentazione teutonica, che metteva sul piatto due livelli multiplayer tutti da vivere. Tra le cose che saltano subito all'occhio c'è l'utilizzo intelligente della nanotuta, passata dallo status di mero gadget tecnologico a quello di vera e propria arma devastante. A disposizione dei giocatori ci saranno i poteri già visti all'opera nel primo Crysis, solo ora veramente utili. La prima delle due mappe impiegate nella demo si sviluppava sui tetti della Grande Mela: quasi assente la tanto sbandierata "verticalità", ma copiosamente presenti legnate divise equamente tra colpi d'arma da fuoco e pugnalate alle spalle, magari impreziosite dall'invisibilità garantita dalla nanosuit. La seconda mappa presentava un look decisamente più moderno, ed era ambientata in un edificio crollato addosso a una seconda abitazione. La breccia creatasi nell'impatto faceva da punto di ingresso per i personaggi e, anche lì, non sono mancate tonnellate di piombo sparate a bruciapelo tra le scapole.
Tra le modalità introdotte in questa versione, infine, spicca Nave Aliena, che altro non è se non una variazione sul tema del Capture the Flag classico. In pratica, un'astronave precipita al suolo e il team deve proteggere il sito. Fin qui, niente di particolare... se non fosse che dovremo fare i conti con una buona massa di alieni controllati dall'intelligenza artificiale. C'è da aspettare ancora un pochino, ma sappiate che quello che arriverà sui nostri PC sarà veramente tanta roba.
ToSo

QRCODE

Fotografa questo codice per vedere la nanosuit in azione sul tuo smartphone! Scopri come fare a pagina 15!

›Sviluppatore: Visceral Games ›Publisher: EA

DEAD SPACE 2

HYPE 5/5

Dimenticatevi quello che avete visto alla fine del primo capitolo della serie, perché in questo seguito, Isaac è più arrabbiato, cattivo (e parlante!) che mai. Quello che abbiamo visto a Colonia c'entra poco con le atmosfere di Dead Space, eppure è terribilmente affascinante. Nel livello mostrato, il nostro eroe saltella allegramente per lo spazio grazie a una nuova tuta, più maneggevole di quella usata in DS, e deve ridare corrente a una delle lune di Saturno, dove i terrestri hanno costruito una metropoli. Il semplice puzzle si può risolvere in tempo zero, affrontando nel mentre un combattimento con un nuovo alieno, il nido, che spara dei globi di gelatina poco rassicuranti. È tuttavia dopo che viene il bello, con Isaac sparato – a bordo di un sedile eiettabile – in direzione della città (Space Harrier anyone?), dove l'azione torna a essere decisamente più familiare. *ToSo*

QRCODE

Vuoi vedere Isaac in azione sul tuo smartphone? Scopri come fare a pagina 15!

›Sviluppatore: Criterion ›Publisher: EA

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT

HYPE 4/5

Quello che si capisce subito, mettendo le mani su Hot Pursuit, è che il prossimo Need for Speed sarà un gioco "a là Criterion" in tutto e per tutto. Se avete amato Burnout Paradise, insomma, vi sentirete a casa, sfrecciando veloci in un guardie e ladri moderno e fuori di testa. La guida fluida, macchine che rispondono alla grande, l'azione incessante e la spettacolarizzazione di ogni singolo evento riescono a dare un'iniezione di pura adrenalina a una serie che, a ogni modo, non pareva in grossa sofferenza. Noi non vediamo l'ora di metterci sopra le mani, e siamo sicuri che il titolo sarà un vero toccasana per gli amanti dei racing arcade. *ToSo*

›Sviluppatore:EA/DICE ›Publisher:EA

MEDAL OF HONOR

Medal of Honor avrà il non facile compito di insidiare il trono degli FPS a tema bellico, saldamente nelle mani di Call of Duty, e proverà a scardinare i cuori dei vecchi appassionati della serie dal 15 di ottobre in avanti. Quello che abbiamo visto durante la GamesCom ci ha convinto e fatto venire l'acquolina alla bocca, anche se rimane da capire il perché si sia scelto di mostrare un livello a bordo di un elicottero "scriptato" mentre la concorrenza aveva fatto di meglio già allo scorso E3, dando la possibilità di pilotare il mezzo in prima persona. Nonostante la strategia alla base di questa scelta paia poco chiara, possiamo dire che l'imminente MoH ha tutte le carte in regola per giocarsi quasi alla pari questa improba battaglia: sotto il punto di vista del multiplayer, il nome di DICE è una garanzia, mentre il single player, benché ancora parzialmente avvolto dal mistero, non dovrebbe deludere chi è alla ricerca di un gioco d'azione epico ed entusiasmante. Se tutto va come deve e i pianeti si allineano nella maniera corretta, sul prossimo numero potrete leggere – in esclusiva – la recensione! ***ToSo***

HYPE 5/5

Call of Duty ha un rivale vero

›Sviluppatore:Activision Blizzard ›Publisher:Activision Blizzard

HYPE 3/5

JAMES BOND 007: BLOOD STONE

Ok, manca il film che motivi l'uscita del gioco, ma c'è Pierce Brosnan e questo basta e avanza per dare vita a un nuovo titolo basato su James Bond. In fiera abbiamo avuto la possibilità di giocare un intero livello, diviso in due parti, una stealth, da vivere "appiedati", e una a bordo di una fuoriserie impegnata a seminare un elicottero poco amichevole. Per quanto riguarda la fase a piedi, c'è da sottolineare una somiglianza quasi imbarazzante tra Blood Stone e l'ultimo lavoro di Ubisoft, Tom Clancy's Splinter Cell – Conviction. James Bond, infatti, guadagna Focus Point per ogni uccisione corpo a corpo e può poi "investirli" per far fuori i nemici con precisi colpi alla testa. Se vi ha ricordato il "marca ed esegui", siete sulla giusta strada, anche se qui non si possono selezionare bersagli multipli. La fase di guida è invece stata più appagante da vedere piuttosto che da giocare. Nel corso del veloce inseguimento, infatti, il povero Conte continuava a infilarsi nel bel mezzo di un corso d'acqua piuttosto che correre rapido sulle pareti del canale che lo ospitava. Sotto il profilo estetico, a ogni modo, tutto era una vera gioia per gli occhi, con esplosioni convincenti e una sensazione "da film" mica male, mentre Ivan ci ha confermato l'effettiva difficoltà riscontrata nel trovare la giusta strada. E in un gioco che fa dell'azione la sua caratteristica principe, questa potrebbe non essere proprio una buona notizia. ***ToSo***

Siamo sicuri che Sam Fisher non c'entri niente?

>Sviluppatore:Blizzard >Publisher:Activision Blizzard

DIABLO III

HYPE 5/5

Chiariamoci subito: la data di uscita di Diablo III è ancora "quando sarà pronto", e l'apparizione del gioco alla GamesCom è stata confinata a una lunga discussione dedicata al nuovo sistema di crafting. Interessante, per carità, ma se vi aspettavate una rivelazione totale termonucleare rimarrete un po' a bocca asciutta. In ogni caso, il nuovo meccanismo con il quale forgeremo e potenzieremo i nostri oggetti orbita intorno agli "artisan", gli artigiani, tre personaggi non giocanti che, una volta sbloccati, seguiranno i nostri spostamenti aspettandoci nelle varie città. Avremo il fabbro, capace di riparare le armi e di forgiarne di nuove, il mistico, in grado di incantare i nostri averi per donare loro nuove abilità, e il gioielliere, che si occuperà delle gemme e fornirà il bling bling necessario alla realizzazione dei video dei rapper (non inclusi nel gioco).

"Volevamo introdurre un sistema per la creazione di oggetti, ma l'idea che l'eroe avesse un altro lavoro, insieme all'impellente esigenza di salvare il mondo, non si sposava bene con lo spirito del gioco. Perché passare ore a battere su un'incudine, quando si può andare nei dungeon a menare i cattivi?" Con queste ispiratissime parole, Jay Wilson ha introdotto agli astanti la nuova scelta di game design di Blizzard, volta a differenziare l'esperienza dei vari giocatori, inserendo un ulteriore modo di ricompensare i loro progressi nell'avventura.

Gli artigiani, infatti, potranno crescere di livello, guadagnando nuove abilità, organizzate in un complesso albero diviso in stili e livelli. Con il fabbro, per esempio, potremo decidere di specializzarci su un tipo specifico di arma, come le spade, oppure optare per la versatilità e spartire i punti tra vari percorsi.

Per quel che riguarda la creazione degli oggetti vera e propria, i designer di Blizzard hanno adottato un sistema con una componente aleatoria, affiancata però a dei dati fissi e prevedibili. Ordinando al fabbro di forgiare un determinato tipo di armatura conosceremo alcune delle sue caratteristiche (più 2 alla resistenza e 10 punti ferita in più), ma sapremo anche che una volta che l'oggetto sarà completato avrà altre due abilità extra, che verranno scelte casualmente in base al livello. Il crafting, quindi, non sarà mai un salto nel buio, pur conservando un piccolo brivido da gioco d'azzardo, anche perché ogni operazione avrà un costo in denaro e in materie prime. Già, le materie prime! Per ottenerle potremo smantellare in qualunque momento gli oggetti in nostro possesso, accumulando i risultati nel nostro inventario (dove occuperanno solo una casella per tipologia). Un simile espediente ci farà risparmiare molto tempo, evitandoci di tornare in città solo per vendere la fuffa accumulata in giro per i dungeon. Almeno sulla carta, Diablo III sembra il solito grande gioco firmato Blizzard, rifinito nei minimi dettagli e studiato ad arte in ogni suo aspetto. Viene da chiedersi se non inizi a essere "troppo" il solito, e se si tratti di un seguito estremamente derivativo di un capolavoro del passato. Chi vivrà, vedrà. E cliccherà, cliccherà, cliccherà...

FBI

Un intero panel sul crafting. Per fortuna che c'è il gioco...

›Sviluppatore: Treyarch ›Publisher: Activision Blizzard

HYPE 4,5/5

CALL OF DUTY BLACK OPS

La presentazione a porte chiuse di Call of Duty metteva sul piatto due livelli estrapolati dalla versione finale del gioco, uno già visto all'E3 e uno inedito. Lo stage che aveva fatto capolino durante la presentazione losangelina era ambientato nel Laos e vedeva il manipolo di soldati di cui facciamo parte assaltare una postazione per recuperare un elicottero con il quale mettere a ferro e fuoco ogni pixel dello schermo. Rivedere questa particolare sezione ci ha permesso di fugare gli ultimi dubbi sull'effettivo funzionamento del mezzo aereo, che potrà essere pilotato in prima persona. Attenzione, questo non vuol dire che potremo scorrazzare per l'area di gioco come preferiamo, ma solo che la sensazione non sarà quella, canonica, che ci vede passeggeri su un vagone che non possiamo controllare se non per sparare qualche colpo. Questi "libertà vigilata" è una trovata carina. Una trovata che, per esempio, Infinity Ward non aveva mai avuto.

Il livello inedito, ambientato in Vietnam, metteva invece in scena un assalto a un avamposto nemico, da far saltare per aria imbottendo le fondamenta delle strutture con abbondanti dosi di C4. Quello che è scivolato veloce sotto i nostri occhi è uno stage caratterizzato da massicce dosi di azione furtiva, accompagnate da uccisioni silenziose, gitarelle per i ben noti tunnel sotterranei, esplorati torcia alla mano, e tanti, tantissimi "fuochi d'artificio". Sempre in questo livello abbiamo potuto ammirare delle ottime sezioni giocate in immersione, sotto il livello dell'acqua, e la resa ci ha lasciato veramente senza parole. Meno entusiasmante, invece, l'impatto estetico in generale che, benché convincente, ha offerto scorci talvolta moderatamente plasticosi.

ToSo

Elicotteri ed esplosioni. Anche Treyarch è capace di fare bei giochi

QRCODE

Guarda il trailer multiplayer di Black Ops! Scopri come fare a pagina 15!

›Sviluppatore:Ubisoft Montpellier ›Publisher:Ubisoft

FROM DUST

HYPE 5/5

Eric Chahi, chi era costui? Nonostante il suo nome non venga ricordato come quello dei vari Peter Molineux e Sid Meier, questo geniale game designer è molto più di un semplice carneade videoludico. Ai tempi di Delphine Software, nel 1991, firmò l'eccezionale Another World, in tutti i sensi una pietra miliare, per poi imbarcarsi nello sfortunato progetto di Heart of Darkness (un ambizioso platform che, a causa di un ciclo di sviluppo troppo lungo, si rivelò troppo costoso e poco aggiornato tecnicamente). Ora, dopo più di dodici anni di silenzio stampa, interrotti solo da un paio di conversioni di poco conto e da un remaster in HD di Another World, Eric Chahi torna alla carica, con le sue idee strampalate e il suo stile unico e surreale. Il suo progetto, presentato all'E3 come Project Dust, è stato finalmente rivelato con il suo titolo ufficiale, From Dust, in occasione della Gamescom. Si tratta di una specie di god game, paragonabile a Populous e Black & White, ma con un budget da gioco indipendente e un team ridotto all'essenziale, di circa venti persone, che debutterà solo sui circuiti della digital distribution (Steam, Xbox Live Arcade, PlayStation Network). In From Dust vestiremo gli eterei panni di uno spirito onnipotente, e dovremo aiutare delle piccole civiltà primitive a difendersi dalle minacce del mondo e a prosperare, colonizzando nuove isole. Una banalità? No, perché il nostro unico mezzo per interagire con loro sarà modificare il mondo che li circonda, creando montagne, laghi, foreste e vulcani. Brandiremo il potere degli elementi, innescando reazioni a catena e piegando i fenomeni naturali in favore dei nostri protetti, arrivando per esempio ad aprire le acque, Esodo-style, per far passare il Mosè di turno e permettergli di raggiungere il suo obiettivo. Il vero punto di forza di From Dust, però, è il modo in cui queste azioni prendono vita su schermo: non si tratta, infatti, di un semplice editor di paesaggi al quale accederemo da un menu di pausa, bensì di una potente tecnologia che calcolerà in tempo reale le conseguenze fisiche dei nostri clic. Per esempio, attivando il cursore dell'acqua e spostandolo sopra una montagna, faremo piovere colossali quantità d'acqua, che si muoveranno realisticamente sul rilievo, depositandosi poi a valle e creando un lago. Allo stesso modo, se abbasseremo il terreno in presenza di uno specchio d'acqua, creeremo una cascata, e magari un fiume, che potrebbe andare a spegnere l'incendio provocato da un'eruzione vulcanica troppo vicina a una foresta. Il mondo di From Dust ha un look realistico, ma ciò nonostante mantiene quel feeling surreale, da altro mondo, che fa immediatamente riconoscere lo stile di Chahi e quel che rese speciale Another World. Nonostante la fisica e i paesaggi si comportino secondo delle rigide leggi fisiche, infatti, la natura si evolve più velocemente: se la creazione di un deserto, sul pianeta Terra, può richiedere secoli, in From Dust può avvenire nell'arco di pochi secondi, così come l'affiorare di un vulcano o l'erosione di una montagna. Al momento From Dust è poco più di un embrione, con una semplice idea di game design affiancata a una potente tecnologia di modellazione dei paesaggi. Eppure, in barba ai tanti progetti milionari in mostra a Colonia, questa piccola chicca si è imposta come uno dei giochi più interessanti dello show. Bentornato, Eric.

FBI

Lo vogliamo tutti un altro Another World, vero?

Pagina mancante

>Sviluppatore:BioWare Mythic >Publisher:Electronic Arts

STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

HYPE 5/5

Il MMORPG più atteso dai fan di Guerre Stellari e non solo si è presentato a Colonia sostanzialmente con le stesse carte che aveva mostrato all'E3 losangelino del giugno scorso, a partire dal magnifico trailer cinematografico "Hope" e tutte le otto classi giocabili in loco. In pratica, sinora, è stato mostrato quello che è il cuore PvE della produzione: hub collocati sui diversi pianeti che costituiscono la vastissima ambientazione del titolo (già quattordici quelli annunciati, ma con tutta probabilità ne arriveranno altri) in cui è possibile intraprendere le quest apprezzando quello che si distingue come l'elemento di maggior personalità di SW:TOR, ossia le "cut-scene" integralmente doppiate che offrono un'immersione nella storyline sinora sconosciuta ai MMORPG. Purtroppo non ci è ancora dato sapere se all'uscita saranno presenti i sottotitoli in Italiano, ma vi terremo aggiornati.

Il gameplay offre dunque un'esperienza piuttosto tradizionale dal punto di vista delle missioni e dei combattimenti, coadiuvato però da un comparto artistico decisamente sopra gli standard del genere. Limitatamente a ciò che abbiamo avuto modo di provare con mano, i dungeon istanziati (da segnalare l'assoluta assenza di caricamenti e la presenza di un'originale barriera rossa o verde ad indicare la possibilità di accedere o meno a una data area) riflettono in tutto e per tutto le classiche meccaniche theme park con NPC, boss e relativi drop come contenuto principale, da affrontare in solo, in gruppi di quattro giocatori oppure in non meglio precisati raid.

Al GamesCom non sono comunque mancate le novità! In primis, sono state confermate le prime astronavi che comporranno l'housing system annunciato all'E3; si tratta di due vascelli di media stazza di cui sono stati svelati gli interni: il classe Fury riservato ai Sith e del Defender per i Jedi. Altre quattro verranno annunciate nei prossimi mesi. Arriviamo quindi alla rivelazione più importante del GamesCom, quella relativa allo Space Combat, di cui è stata mostrata una breve sequenza: si tratta di una sorta di minigioco concepito per dare agli utenti tutta la magnificenza tipica della saga, tramite una struttura semplice ma altamente spettacolare a livello grafico, che sicuramente regalerà avvincenti divagazioni a livello di trama e background. Questa scelta ha però dato adito a perplessità, perché essendo una riproposizione di un elemento di comprovato successo dei due KoTOR precedenti, in molti sono coloro che si chiedono cosa un siffatto "rail shooter" possa significare in ambito multiplayer. BioWare non ha comunque escluso possibili ulteriori sviluppi, perciò non resta che aspettare e vedere cosa tireranno fuori in quel di Edmonton. Discorso che vale per molti altri elementi di questo attesissimo titolo, dal PvP al sistema dei companion sino al crafting e all'economia, senza dimenticare le advanced class di cui per il momento sono stati annunciati solamente i nomi. Sono insomma ancora molti gli angoli bui su cui verrà fatta luce entro la prossima primavera! ***Mascalzone***

La Forza scorre potente in questo MMORPG?

>Sviluppatore:ArenaNet >Publisher:NCsoft

GUILD WARS 2

HYPE 5/5

A un anno esatto dall'annuncio, avvenuto durante la scorsa GamesCom, ArenaNet ha dato in pasto al pubblico una prima versione giocabile di Guild Wars 2 che ha indubbiamente confermato le capacità di questa softco nel saper soddisfare le aspettative dei fan. Ci è stato possibile apprezzare la fase di creazione del personaggio, innovativa per quel che concerne le note biografiche impostabili sin dall'inizio, determinando scelte più complesse rispetto alla singola carriera e atte a definire l'allineamento del PG nel mondo di Tyria e quindi l'evolversi delle sue avventure. Tra queste quella che riveste maggior enfasi è indubbiamente l'elemento naturale su cui sceglieremo di basare i fondamenti della classe prescelta: acqua, aria, fuoco e terra, che in buona sostanza determinano l'energia dalla quale si trae vigore nell'esercizio delle proprie abilità. Altre scelte riguardano la personalità e il background dell'avatar, differenti per ogni razza. Tutto questo allo scopo di conferire caratteristiche uniche in ogni personaggio che andremo a creare, non riguardanti esclusivamente gli attributi o le abilità come in altri MMORPG ma fornendo una sorta di imprinting che andrà a "cesellare" il tipo di ruolo e d'interazione che andremo a vivere col progredire della storia, un po' come sinora ci avevano abituato i GdR single player.

Non si tratterà comunque di scelte vincolanti, almeno per la maggior parte, dato che uno dei punti cardine del gioco verte proprio sulla possibilità di mischiare diversi tipi di gameplay, sia dal punto di vista elementale che da quello dell'affiliazione a una delle diverse fazioni che compongono l'universo di gioco, perché GW2, così come il suo predecessore, resta un titolo incentrato sul PvP piuttosto che sul PvE. La differenza è che in questo sequel l'evoluzione del personaggio sarà molto più sviluppata (80 livelli invece di 20) al fine di fornire un processo evolutivo molto più articolato: tradotto, un numero molto maggiore di "build" sul quale forgiare il nostro alter ego a tutto vantaggio della varietà di stili di combattimento. Combattimento che presenta una diretta evoluzione delle caratteristiche del predecessore, confermandone i principi di base ma aggiungendovi pepe tramite nuove e maggiormente differenziate abilità attive e passive, nuove mosse dinamiche come il salto, la schivata e pure la possibilità di nuotare, unite a un sistema che mette in secondo piano i classici ruoli interni ai party tramite classi ibride impostate per soddisfare ogni esigenza. Quattro quelle sinora presentate: elementalista, esploratore, guerriero e necromante, cui ne seguiranno altrettante. In buona sostanza un capolavoro annunciato a cui non dovrebbe mancare proprio nulla, elementi di contorno e comparto tecnico compresi. E se volete saperne ancora di più, fate un salto nella FragZone. ***Mascalzone***

NCSoft innova e si rinnova per ottanta livelli

>Sviluppatore:Vigil Games >Publisher:THQ

WARHAMMER 40.000: DARK MILLENNIUM ONLINE

HYPE 5/5

Seconda presentazione in pochi mesi (la prima è stata all'E3) per il MMORPG bramato da una vita da tutti i seguaci della saga fantascientifica targata Games Workshop. A dirla tutta, THQ è stata davvero abile a generare fiumi di hype senza rivelare pressoché nulla delle caratteristiche del titolo: ci è stato riproposto il trailer già visto a Los Angeles, più uno nuovo tramite cui è stata svelata la prima razza giocabile, che, come era logico attendersi, è quella umana (gli Space Marine non potevano certo mancare!). Ciò che possiamo dirvi su questo titolo rientra dunque nell'ambito delle (più che giustificate) speculazioni, dato che Vigil ed il suo CEO John Mueller sono stati ben attenti a non lasciarsi sfuggire il benché minimo dettaglio. Ciò che per ora abbiamo in mano sono due brevi filmati in cui compaiono orde di marine impegnati in combattimenti a fuoco all'ultimo sangue: per quel che ci è dato supporre ciò comporta una sorta di frag system massivo in real time che dovrebbe richiamare i fasti di (si far per dire) Tabula Rasa e (magari!) PlanetSide. Un MMO action oriented insomma, che è tutto ciò che sinora è stato confermato dagli sviluppatori. Dovrebbe esser dunque scongiurate le abusate meccaniche a barra d'abilità e cooldown tipiche dei theme park in favore di qualcosa di decisamente più immediato. Si può dunque forse parlare di MMOFPS, sicuramente non di MMORTS, con buona pace degli adepti di Dawn of War... che non dovrebbero però disperarsi troppo: alcuni elementi di contorno tipici della acclamata saga di strategici non dovrebbero mancare. Ci riferiamo alla varietà della tipologia di unità giocabili innanzitutto, seguita dalla persistente lotta per le risorse primarie nonché battaglie articolate per obiettivi strategici. Ne deriverebbe, il condizionale è d'obbligo, un gioco di massa incentrato sul PvP dall'anima FPS che riproporrà a livello strutturale meccaniche RTS che hanno costituito il principale succo delle incarnazioni ludiche di 40K. Anche se le precedenti fatiche di Vigil (Darksiders, per esempio. Lo trovate recensito su questo stesso numero) non lasciano presagire nulla in tal senso, la confermata presenza di veicoli, mech corazzati ed edifici tattici lascia intuire una spinta in questa direzione. Sempre dal trailer, ulteriori speculazioni sulle classi: detto dello Space Marine, abbiamo notato qualcosa di simile a un Inquisitor (esperto in poteri psionici) e a un Priest. Ipotizzabile poi la presenza di Scout e Arbiter, ma qui stiamo andando a "spanne". Il 2012 è del resto ancora molto lontano, ed è ben difficile prevedere rivelazioni sostanziose prima del prossimo anno.

Mascalzone

Space Marine, in massa. Serve davvero qualcosa di più per fare un bel gioco?

›Sviluppatore:Trion Worlds ›Publisher:Trion Worlds

RIFT: PLANES OF TELARA

HYPE 4/5

Telara si è presentato al GamesCom in una veste tecnica che ci ha lasciato a dir poco stupefatti: la qualità della grafica e la cura dei dettagli paiono praticamente senza precedenti. Il sistema a eventi, che in Heroes of Telara (il vecchio nome del gioco) doveva far vivere ai player ambientazioni dai tratti comuni sotto vari aspetti (ad esempio un villaggio visitato prima, durante e dopo un assedio) è stato ampliato sino alla realizzazione di diversi "planes", piani dimensionali cui i giocatori potranno accedere tramite i portali disseminati per il mondo di Telara, al fine di impedirne la distruzione da parte delle creature demoniache che li popolano. La cosa che rende il gioco particolarmente interessante, oltre all'originalità dell'ambientazione, è il fatto che queste invasioni porteranno cambiamenti dinamici alle diverse aree giocabili, cambiamenti che potranno essere sfavorevoli o meno in base a quale delle due fazioni si sceglierà di appartenere, provocando il predominio dell'una sull'altra. Ai fini dell'end game non mancherà dunque il PvP, ma Rift è un MMO che segnaliamo per l'estrema cura realizzativa di ogni suo comparto, dal crafting allo sviluppo delle varie classi, che ci ha davvero lasciato con l'acquolina in bocca.

Mascalzone

Piani dimensionali sparsi per Telara. Vorrete entrarci, spero!

›Sviluppatore:Petroglyph Games ›Publisher:Trion Worlds

END OF NATIONS

Un MMORTS da Royal Rumble che potrebbe intrigarvi

Se c'è un prodotto di stampo massivo che promette di innovare prepotentemente un genere, questo è senza dubbio EoN, sulla carta il primo MMORTS realmente degno di questo nome. I ragazzi di Petroglyph, di cui fanno parte molti ex degli indimenticati Westwood Studios, stanno infatti sviluppando un titolo che riproporrà tutte le apprezzatissime meccaniche dei suoi lavori precedenti (basti citare Universe at War) in chiave persistente: il gameplay metterà infatti sul piatto diverse tipologie di mappe in cui i giocatori potranno sfidarsi in PvP o giocare in modalità cooperativa contro i cattivoni di turno, ovvero l'Order of Nations, l'organismo globale fascistoide che ha di fatto sostituito i governi delle nazioni. Che c'è di nuovo è presto detto: tali mappe potranno ospitare fino parecchi giocatori contemporaneamente dando vita a battaglie di un ordine di grandezza senza precedenti. Il tutto in un ambiente persistente che vedrà evolversi le abilità di comando del giocatore, che potrà scegliere diverse specializzazioni che rifletteranno a grandi linee ruoli tradizionali come tank o healer, e le stesse unità che, oltre che per la tipologia, potranno essere differenziate anche per i diversi upgrade che sarà possibile montarvici. Questo nel QG-santuario, che si potrà via via espandere, mentre si potrà prendere parte alle battaglie perennemente in corso attraverso una lobby superaccessoriata con tutti gli strumenti per portare avanti una guerra dinamica di concerto coi propri commilitoni!

Mascalzone

HYPE 3/5

Pagina mancante

A CURA DI: Mario Baccigalupi secondvariety@sprea.it

SVILUPPATORE: Unknown Worlds Entertainment
PUBLISHER: Unknown Worlds Entertainment - **DISTRIBUTORE:** Steam - **USCITA:** 2010

NATURAL SELECTION 2

Il comandante è pronto a tornare al suo posto e i Kharaa covano già una nuova, brutale tecnica d'assalto: la scalata alla catena alimentare sta per ricominciare...

Natural Selection non è l'unico mod ad aver lasciato un segno indelebile tra gli FPS competitivi, ma di sicuro rientra fra i progetti più complessi e ambiziosi: le radici amatoriali di Unknown Worlds Entertainment non hanno impedito al team di elaborare, nel 2002, idee per il gameplay certo non universali, ma comunque capaci di influenzare altri sviluppatori, che hanno saputo reinterpretare l'ibridazione tra FPS e RTS contenuta in NS. Il tema è già stato esplorato da un ispiratissimo Elvin in un dossier di qualche mese fa, ma è opportuno ribadire un paio di concetti: 4 anni prima che la figura del "commander" fosse implementata in Battlefield 2, UWE aveva messo questo ruolo al centro dell'esperienza di gioco, affidandogli una serie di strumenti per il coordinamento e il supporto dei soldati; nel gameplay, inoltre, lo scontro fra umani e alieni rispondeva a uno schema asimmetrico dall'impostazione profonda ed efficace, con l'ago della bilancia spostato più sulle differenze che non sulle analogie dei combattenti. Con un simile carico di inventiva c'è da stupirsi che siano passati ben otto anni da questo folgorante esordio, e di certo la storia produttiva e professionale di UWE presenta diverse peculiarità. Fin dalla costituzione ufficiale del team, in corrispondenza dei primi lusinghieri successi di NS, tutti gli sforzi sono stati diretti allo sviluppo del seguito di cui oggi parliamo: per mettere in porto il progetto, gli UWE sono passati attraverso lo sviluppo e la vendita di un semplice giochino di Sudoku, sviluppato dal CEO del gruppo Charlie Cleveland, e di un tool creato durante la programmazione dello stesso NS2. Alla fine, però, il lungo periodo di sviluppo e le piccole operazioni commerciali sono del tutto comprensibili se pensiamo che gli UWE, per seguire fino in fondo l'esempio del loro primo "anfitrione" (Valve, naturalmente), hanno deciso di arrivare alla soglia della pubblicazione contando esclusivamente sulle proprie forze e su tecnologie progettate internamente, compreso il nuovo engine denominato Spark (che va a sostituire la prima generazione del Source). Alla luce di questo coraggioso cammino, inoltre, è più facile comprendere la strategia scelta dallo studio per i preordini del gioco, che fino al 26 luglio dava la possibilità di acquistare una "Special Edition" con accesso al test alpha, a un prezzo non propriamente "popolare": chiaramente, in questo caso si tratta di puro sostegno al lavoro di sviluppatori indipendenti, e per quanto la cosa non obblighi nessuno a spendere quasi 40 dollari per un codice ancora acerbo e il gioco completo entro la fine dell'anno, è giusto guardare all'operazione in questa prospettiva "autarchica".

CON UN SIMILE CARICO DI INVENTIVA C'È DA STUPIRSI CHE SIANO PASSATI BEN OTTO ANNI DAL FOLGORANTE ESORDIO DI NATURAL SELECTION.

STRATEGIA DAGLI OCCHI DEL SOLDATO.

Fra poco arriveremo alle novità introdotte in questo secondo capitolo, ma prima facciamo un piccolo excursus sulle caratteristiche presenti in entrambe le incarnazioni. Essenzialmente, abbiamo a che fare con un FPS multiplayer incentrato su classi (almeno per gli alieni) e sul dominio di particolari risorse, che dovranno essere utilizzate in modo concettualmente simile a quanto avviene nella strategia in tempo reale, potenziando le proprie unità in difesa e in attacco. Ciò basterebbe a differenziare i due NS da tutti gli altri shooter competitivi, ma i giochi di UWE vanno ancora più in profondità, permettendo ai contendenti di usare i suddetti "Resource Node" per costruire strut-

Oggi, i "Frontiermen" di NS sembrano assomigliare ai marine di Quake Wars: Enemy Territory. In realtà, è vero il contrario.

Commento

Il nuovo ibrido FPS-RTS di Unknown Worlds si avvicina a grandi passi, e se tutto andrà come deve la lunga attesa finirà entro l'anno. Lontano dalle iniziali ambizioni, che contemplavano mezzi e arene più vaste, NS2 presenta comunque diverse innovazioni: la più importante è sicuramente l'introduzione del comandante anche per gli alieni, seguita dalla possibilità di disporre di risorse autonome per le varie unità guidate dai giocatori. Almeno in parte, si tratta di scelte operate per garantire maggiore accessibilità all'esperienza, anche se NS2 continua a presentare una complessità tattica assolutamente unica nell'ambito degli shooter sci-fi.

Pro: Il nuovo engine sembra sapere il fatto suo. Pianificazione strategica in salsa FPS...

Contro: ...ma con qualche semplificazione in più.

Giudizio

I comandanti hanno la facoltà di spostare i punti di respawn: provocare il massacro di una manciata di commilitoni è questione di un attimo...

Una torretta dietro l'angolo è sempre una buona idea per spezzare un'avanzata; anche gli alieni, però, sanno costruire trappole con i controfiocchi.

I Kharaa sono una sorta di colonia batterica gigante: in casi come questo è indispensabile un lanciafiamme, e ovviamente ci sarà.

IN QUESTA SECONDA INCARNAZIONE DI NS, OGNI CLASSE HA A DISPOSIZIONE RISORSE PROPRIE PER FAR PROGREDIRE ARMI E ABILITÀ.

ture diverse a seconda della specie biologica impersonata, così da evolversi in forme di vita più pericolose o accedere, nel caso dei marine (o meglio, dei "Frontiersmen"), a tecnologie belliche più avanzate. Accanto alla struttura del gameplay, a ricordare le origini della serie c'è l'impostazione dell'HUD e della visuale di gioco, con un marcato stile "AliensVsPredator" in diversi dettagli dei marine e soprattutto per i feroci Kharaa, comunque controllabili sia in prima che in terza persona. Di fatto, oggi come ieri, quello con il multiplayer dei giochi di Rebellion e Monolith è un confronto che sorge spontaneo, soprattutto a livello tematico, anche se NS è riuscito a proporre, già nel 2002, quello che molti appassionati si aspettavano dalle evoluzioni di AvsP, portando tattiche di battaglia complesse nello scontro tra 2 specie dalle caratteristiche antitetiche. Peraltro, le novità introdotte in NS2 sembrano rivolte a una maggiore accessibilità dello schema di gioco, in origine un vero inferno dei neofiti, anche per consentire la gestione di un numero di unità (e quindi di giocatori) decisamente più elevato: ogni marine, ad esempio, ha a disposizione risorse separate per far progredire il proprio equipaggiamento, senza dipendere totalmente dalle decisioni dall'alto, e il comandante controlla unità artificiali per costruire strutture ed eseguire azioni speciali, indipendentemente dal movimento dei suoi soldati; dall'altra parte, un nuovo modello di gestione dei Kharaa prevede la presenza di un leader, con qualità analoghe a quello dei marine, oltre alla possibilità di far evolvere autonomamente alcune caratteristiche di attacco e difesa delle unità, in modo simile a quanto avviene con l'arsenale degli umani. Se però pensate che queste scelte abbiano comportato situazioni più caotiche sui campi di battaglia, o peggio una semplificazione eccessiva del gameplay asimmetrico, possiamo in parte rassicurarvi: la componente strategica di NS è rimasta preponderante, in particolare nella rilevanza delle decisioni in mano ai comandanti, come pure sono ancora forti le differenze fra i due schieramenti, specie nelle abilità e nello stile di combattimento. D'altronde, non si rimane otto anni a lavorare indefessamente, in un'avventura produttiva solitaria e indipendente, per poi deludere i fan, no?

Le ambientazioni di NS2 sono abbastanza canoniche per la fantascienza moderna. Per fortuna, tutto il resto non lo è.

COSMESI ALIENA.

Imbastire un giudizio preliminare sull'impianto tecnico di NS2 non è cosa semplice, anche in virtù della scelta operata per la fase alpha: i fan più affezionati si sono dimostrati tanti, forse più del previsto (qualcosa come 16.000 acquirenti/tester), e allo stato attuale è difficile valutare quanto i problemi di lag siano legati all'elevatissimo numero di accessi o a magagne più gravi del netcode, comunque risolvibili. Di sicuro possiamo dire che i ragazzi di UWE stanno intervenendo settimana dopo settimana con patch migliorative in ogni aspetto, specie nel bilanciamento del gameplay, e che l'impianto grafico sembra reggere bene il confronto con altri prodotti sul mercato, soprattutto negli effetti (bella la progressione dinamica dell'infestazione aliena), nonostante un numero di poligoni non elevatissimo per le ambientazioni (essenzialmente, navi e basi spaziali). Senza nulla togliere al volonteroso design del NS "d'epoca", gli Kharaa possiedono oggi una personalità più marcata, e ogni singolo elemento di gioco, dalle torrette alle stazioni dei commander, passando per gli orridi alveari alieni, è stato oggetto di un profondo restyling, senza perdere le suggestioni violente e convincenti del mod originale, degne di una vera "guerra di trincea" nello spazio. ■

L'interpretazione della visuale del commander risulta immediata a chi ha giocato a un RTS, anche se lo stile visivo è più minimale che in passato.

Insieme al gioco, il preordine dà accesso a tool molto avanzati per la grafica e gli script, che permettono di costruire mod e total convertion.

Pagina mancante

Pagina mancante

■ CPU: Dual Core 1,8 GHz (Dual Core 2,2 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: NVIDIA GeForce 6600/ATi Radeon 1600XT (NVIDIA GeForce 8800GT/ATi Radeon HD 4850)
■ SPAZIO SU HD: 6,4 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: EA Sports ■ PUBLISHER: Electronic Arts
■ DISTRIBUTORE: Electronic Arts ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 44,90

fifa.easports.com

FIFA 11

GOLD AWARD THE GAMES machine

...e quindi uscimmo a riveder le stelle.
(Dante Alighieri – Divina Commedia: Inferno XXXIV, 139)

FIFA 11 PER PC NON È NIENT'ALTRO CHE FIFA 10 DELLO SCORSO ANNO IN SALSA CONSOLE, CON LE ROSE LE MAGLIE E TUTTO IL CONTORNO AGGIORNATI ALLA STAGIONE IN CORSO. TANTA ROBA!

Ci sono momenti in cui credi che la speranza che regge le sorti del mondo abbia deciso di andare a prendersi una vacanza in un luogo lontano lontano per non tornare mai più. Passaggi della tua vita in cui anche le più remota fiducia nel futuro sembra dissolversi nell'aria, un po' come un respiro nel vento del Grand Canyon. Quando l'anno scorso ho installato FIFA 10 sulla mia Ammiraglia mi sono sentito un po' così. Ma come? Le versioni per Xbox 360 e PlayStation 3 erano quanto di più bello mi fosse capitato tra le mani da anni, mentre ai PCisti era toccata l'ennesima fotocopia sbiadita dell'incarnazione old-gen? La voglia di andare sotto casa del signor EA Sports (che "it's in the game", ricordiamocelo sempre) e cantargliene quattro è stata forte, lo devo ammettere. E così, dopo aver preso in mano il disco di FIFA 11, ho dovuto fare un grande sforzo per non abbandonarmi alla mestizia preventiva; a quella sorta di sensazione sgradevole che "tanto... anche a questo giro ce lo siamo presi lì". E fa nulla se non meno di un mese fa il buon Elvin aveva incensato il diretto concorrente di Pro Evolution Soccer 2011 come il titolo del cambiamento: San Tommaso e io siamo buonissimi amici e, fino a quando non ho messo mano al joypad e lanciato la prima amichevole, la mia faccia era quella del miscredente disilluso. Poi è accaduto l'imponderabile: il cielo nero e plumbeo si squarcia, e dalle fessure tra le nuvole discende una luce divina, mentre una musica celestiale accompagna il miracolo che è ormai avvenuto. Il brutto anatroccolo si è trasformato in uno splendido cigno che guarda – finalmente! – tutti dall'alto. Era ora, cribbio!

11 IN CAMPO, 10 PER DAVVERO

FIFA 11 per PC non è nient'altro che FIFA 10 dello scorso anno in salsa console, con le rose, le maglie e tutto il contorno aggiornati alla stagione in corso. Prima che qualcuno storca il naso e decida che non sia il caso di esultare, è d'obbligo dire che le differenze tra FIFA 10 dello scorso anno in versione PC e FIFA 11 (sempre PC) di cui stiamo parlando ora sono clamorosamente più marcate rispetto ai pur evidenti aggiustamenti che gli sviluppatori hanno apportato al gameplay nelle incarnazioni Xbox 360 e PlayStation 3. Sulla nostra amata piattaforma dal cuore di silicio tutto è stato riscritto da zero: si tratta proprio di un altro gioco! Sicuramente, sarebbe piaciuto a tutti che la promozione in Serie A del PC fosse avvenuta in totale pienezza, ma il risultato ha comunque del miracoloso: stiamo parlando di un titolo praticamene uguale a quello che il nostro ToSo ha promosso l'anno scorso su GamesVillage.it con un votone!

La colonna sonora può essere personalizzata a piacere escludendo le tracce non gradite tra quelle presenti.

Tevez tenta un dribbling (a 360!) per superare la difesa verdeoro.

Il potente editor ci consente di replicare la nostra persona in maniera assolutamente fedele.

Impostare la linea difensiva in maniera avventata aumenta decisamente il rischio di prendere gol.

UNA CARESSA IN UN PUGNO 2: LA VENDETTA

Un retaggio del vecchio FIFA è la telecronaca, anche a questo giro assegnata al dinamico duo Caressa/Bergomi. Spiace sottolineare come - una volta ancora - questo aspetto non sia stato curato a dovere. Non solo spesso le frasi vengono troncate a metà senza motivo per fare posto ad altre, ma quello che più fa soffrire le orecchie è la totale incoerenza tra quello che viene detto e quello che succede sul campo. Perché, ad esempio, ci tocca sentire Bergomi commentare un cambio con una frase del tipo "l'allenatore con questa sostituzione tenta di sbloccare il risultato", quando il display indica chiaramente che la partita è sul 4-0 in favore della stessa squadra che lo sta effettuando? O ancora, qual è il motivo per cui Higuain viene chiamato dal Fabio nazionale Hìguain, Higuàin o Higuaìn in modo totalmente casuale? Non so perché, ma ho il sospetto che anche quest'anno Pardo (passato a Mediaset Premium. Gigadisastro per il sottoscritto. ndToSo) e Altafini di Pro Evolution Soccer daranno parecchia pista alla coppia ufficiale di SKY. Peccato.

I guardalinee sono dei cecchini infallibili.

Il primo impatto col campo è eclatante. Il comparto tecnico è meraviglioso, con animazioni splendidamente realizzate e texture capaci di restituire alla vista una visione d'insieme quanto mai verosimile a una partita di calcio vista alla televisione. FIFA su PC non è più un titolo scuro e malamente pastellato, bensì luminoso e ricco di dettaglio. L'unico aspetto che ancora non convince riguarda i volti dei giocatori, tuttora troppo rigidi e "zombati" anche nei momenti di esultanza: l'arcigno Dinho virtuale che non ride mai stride parecchio con la faccia allegra e sorridente che il campione rossonero in carne e denti regala alle telecamere a ogni piè sospinto. Poco male, se pensate che tanta prelibatezza grafica riesce a dare il meglio di sé (a patto di disattivare il V-Sync) anche con un sistema ormai non più di primo pelo come un Quad Core 2,33 GHz equipaggiato con 4 GB di RAM DDR2 e una Radeon HD 4850.

SONO PIENAMENTE D'ACCORDO A METÀ COL MISTER

Al di là dell'aspetto tecnico (importante quanto volete, ma non essenziale in un titolo sportivo), le grandi novità introdotte da FIFA 11 riguardano due testate d'angolo come la tattica e l'intelligenza artificiale. Arrivare a segnare un gol, così come impedire che la squadra avversaria gonfi la nostra rete, non è più una pratica semplice e comoda. L'azione va costruita con passaggi manovrati, studiando la chiave di lettura giusta per aggirare il sistema difensivo rivale, senza magari prestare il fianco al contropiede. Per intenderci, prendere il pallone e attraversare il campo utilizzando un solo giocatore e dribblando anche il massaggiatore avversario non è più una cosa possibile, a meno di non farlo con Messi contro i giocatori dei Trabzonspor, impostando la partita a livello ToSo (che, come avrete intuito da soli, è quello dedicato ai superniubbi del calcio)(sì. Però sono tipo 6 mesi che non vinci una partita a nessuna versione di FIFA. Crescerai e migliorerai. ndToSo).

FIFA SU PC NON È PIÙ UN TITOLO SCURO E MALAMENTE PASTELLATO, MA È DIVENTATO UN GIOCO LUMINOSO E RICCO DI DETTAGLIO

Salvo alcuni casi che analizzerò a breve, l'intelligenza artificiale agisce sul rettangolo verde in modo incredibilmente coerente. I compagni di squadra organizzano i movimenti secondo i dettami tattici e comportamentali da noi impostati negli appositi menu pre-partita, sovrapponendosi, pressando, alzando la linea difensiva o all'occorrenza chiudendosi nel più bieco dei catenacci. La CPU, peraltro, è in grado di interpretare al meglio lo sviluppo dell'azione in modo dinamico. Ad esempio, di fronte alla spinta di un terzino con una difesa a quattro, i tre superstiti scalano e si prepara-

Il "bambino d'oro" fa la sua bella figura anche in nazionale, nonostante gli infortuni.

Il Napoli si prepara a subire l'ennesimo gol della partita. Mazzarri non sarà contento.

ELASTICO E RABONA

Una delle cose più difficili ma più sfiziose da imparare è il sistema di dribbling e trick. Se il parametro "tecnica" di un giocatore supera una determinata soglia, questi può esibirsi in un campionario di finte e controfinte in grado di far impazzire anche il difensore più arcigno. Una certa parte di queste possono essere effettuate mediante la combinazione di un tasto e della levetta analogica destra del joypad, i cui movimenti tendono sovente a simulare quelli del piede o del corpo del calciatore. Ecco che, ad esempio, per effettuare una veronica è sufficiente una rotazione, mentre per un doppio passo occorre prodursi in un rapido quarto di luna (a sinistra o a destra, a seconda del piede). Ovviamente, per la buona riuscita del dribbling non solo è necessario mandare a memoria tutte le combinazioni possibili, ma bisogna che queste vengano effettuate con il giusto tempismo e considerando la "relatività" della direzione in cui punta il nostro atleta. A meno di non voler rischiare la più grama delle figure di palta col pubblico e prendersi gli insulti del proprio allenatore, s'intende!

Floccari e l'elastico: come saltare due avversari al prezzo di uno!

L'INTELLIGENZA ARTIFICIALE AGISCE SUL RETTANGOLO VERDE IN MODO INCREDIBILMENTE COERENTE CON QUANTO AVVIENE IN REALTÀ

no a un'eventuale diagonale, mentre il centrocampista opposto si sposta un po' più al centro per occupare lo spazio lasciato libero dal compagno di reparto che è andato a portare supporto sulla fascia. Si tratta di movimenti che ogni appassionato di calcio è abituato a osservare e a riconoscere facilmente durante le partite vere, ma che in una simulazione virtuale non erano mai stati realizzati in modo così convincente e tatticamente preciso. Ed è quindi un peccato che il pannello di gestione della squadra non sia comodo da usare quanto quello di Pro Evolution Soccer, anche se non ha nulla da invidiare al menu del titolo di Konami in quanto a profondità e personalizzazione della squadra.

Parlavo poc'anzi di alcuni casi sporadici in cui l'intelligenza artificiale pecca un po'. Si tratta per lo più di situazioni che coinvolgono i portieri, troppo inclini a subire gol su pallonetto. Talvolta, gli estremi difensori sono in ritardo sui cross e il giocatore avversario posizionato sul secondo palo può comodamente infilare la palla in rete di testa nel caso di un'uscita a vuoto. Non si tratta di episodi ripetuti ed estremamente fastidiosi, ma di certo fanno un po' sfigurare le routine che regolano l'intelligenza artificiale dei portieri se paragonate a quelle degli altri dieci compagni di squadra.

Il rinato Joe Cole si produce volentieri in un bel ripiegamento difensivo. Anelka non la prende bene.

VENGHINO SIORRI, VENGHINO...

Joypad in mano, ci si rende conto in fretta di come non sia facile padroneggiare il sistema di controllo, ma anche di come questo abbia una profondità mai vista prima in qualsiasi altro titolo calcistico su PC. Movimenti, dribbling, tiri e passaggi non sono più vincolati alle classiche 16 direzioni preconfezionate: il giocatore ha le briglie sciolte e può virtualmente fare ciò che vuole del pallone. Questo è tanto vero quanto più ci si abitua a giocare impostando il sistema di controllo su "manuale", fermo restando che anche con un'impostazione "semi-automatica" la sensazione di poter gestire la sfera a proprio uso e consumo aumenta partita dopo partita. La cosa fantastica, comunque, è che anche dopo decine

Kakà. Non serve aggiungere altro.

Marchetti esce alla disperata sui piedi del proprio difensore. Ecco una delle poche pecche dell'IA.

I contrasti sono decisamente fisici. Era ora che il "peso" avesse il suo "peso"!

SPALLA CONTRO SPALLA

Compenetrazione poligonale, questa sconosciuta. Salvo alcuni casi sporadici, buona parte degli scontri fisici di FIFA 11 sono, appunto... fisici! Un giocatore ben piazzato non solo ha maggiori possibilità di colpire la palla di testa se contrastato da uno più esile, ma anche i duelli spalla contro spalla sono governati da regole ben precise, tanto che una volta presa la mano si può riuscire a fermare un avversario lanciato a rete con una diagonale d'anticipo, sfruttando l'eventuale prestanza fisica del nostro difensore sull'attaccante.

Chiellini è un difensore roccioso: mette paura anche al pallone!

Un lancio di cinquanta metri non è affar semplice. Quando ci si riesce, però, la soddisfazione è altissima!

IL SISTEMA DI CONTROLLO HA UNA PROFONDITÀ MAI VISTA PRIMA IN QUALSIASI ALTRO TITOLO CALCISTICO SU PC

di ore di gioco si ha sempre l'impressione di avere ancora parecchio da imparare. FIFA 11 stimola continuamente il giocatore a sperimentare l'effetto di un dribbling risolutivo in una situazione congestionata, piuttosto che tentare per l'ennesima volta quel lancio di 50 metri che non è ancora stato realizzato con la precisione voluta. Oltretutto, ogni calciatore è dotato di caratteristiche peculiari che rispecchiano con discreta fedeltà quelle reali: i passaggi sono notevolmente più precisi se a effettuarli sono piedi fatati come quelli di Pirlo o Xavi, mentre tirare in porta con Gattuso non è certo la stessa cosa che farlo con Villa o Drogba. Riuscire a entrare in piena sintonia con i giocatori chiave della propria rosa è un lavoro lungo, ma che regala soddisfazioni inimmaginabili.

VIRTUALMENTE INFINITO

Sono quattro le principali modalità di gioco proposte, ciascuna in grado di regalare decine (se non centinaia) di ore di soddisfazione calcistica. Oltre alla classica amichevole, ci si può cimentare con la carriera "Professionista", dove s'impersona un giovane giocatore in erba, magari creato ad hoc attraverso l'editor, e lo si aiuta a crescere campionato dopo campionato, fino a farlo arrivare alla meritata convocazione in Nazionale e alla vittoria nelle maggiori competizioni. La modalità Allenatore, invece, consente di scegliersi una squadra con la quale affrontare una serie di campionati, aggiungendo quegli aspetti gestionali tipici di un manageriale, come il controllo delle finanze e le sessioni di calciomercato. Infine, il potente sistema di matchmaking permette di affrontare online i giocatori di tutto il mondo e sfruttare al meglio la possibilità offerta da FIFA 11 di organizzare partite "cinque contro cinque". Farsi venire a noia questo piccolo grande capolavoro di giocabilità, insomma, è davvero un'impresa difficile. Lasciarselo scappare potrebbe essere uno degli errori più grandi della vostra vita videoludica e sportiva.

Ivan "Kikko" Conte
kikko@sprea.it

Indovina, indovinello: chi è il calciatore più bello? Sì, gioca nel Real Madrid.

Commento

C'è voluto un po', ma finalmente anche Electronic Arts ha deciso di dare ai giocatori PC una simulazione calcistica degna di tale nome. FIFA 11 è tutto quello che un appassionato di calcio potrebbe volere da un titolo dedicato allo sport più seguito al mondo. Mai prima d'ora le sottili dinamiche che caratterizzano le partite sul rettangolo verde erano state riprodotte con questa fedeltà, comportamento dei portieri a parte. Certo, avremmo potuto sperare in una conversione diretta di FIFA 11 per console, ma visto l'andazzo degli ultimi anni direi che già questo è un enorme passo avanti, non trovate?

Pro: Simulativo come mai prima d'ora
Licenze ufficiali di tutti i principali campionati mondiali
Virtualmente infinito

Contro: Telecronaca sottotono

VOTO 93

■ CPU: Single Core 1.5 GHz (Dual Core 2.6 GHz) ■ RAM: 512 MB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce FX5700/ATi Radeon 9600 (nVidia GeForce 8800/ATi Radeon HD X1900)
■ SPAZIO SU HD: 10 GB ■ CONNESSIONE: Nessuna
■ SVILUPPATORE: Vigil Games ■ PUBLISHER: THQ
■ DISTRIBUTORE: THQ ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 49,90

www.darksiders.com

GOLD AWARD
GAMES machine

DARKSIDERS

Ci sono tanti tipi di cavalieri: quelli che aprono la portiera dell'auto alla propria donna, quelli che combattono impugnando una lancia e poi quelli che scatenano l'Apocalisse.

Darksiders rappresenta un po' un caso a sé nel panorama videoludico: primo perché ha dovuto faticare non poco per arrivare alla sua forma definitiva, con uno sviluppo decisamente travagliato, tale da non generare neppure troppa fiducia nel suo publisher, che lo ho lanciato a inizio anno senza troppa convinzione. Errore madornale, perché non solo il gioco ha ottenuto un buon successo, ma si è rivelato un titolo davvero solidissimo ed estremamente profondo.
A prima vista infatti è facile scambiare questa produzione per l'ennesimo clone di God of War o Devil May Cry. In realtà bastano un paio d'ore per rendersi conto che ci si trova di fronte a qualcosa di molto più complesso e decisamente meno lineare.

"ALLORA USCÌ UN ALTRO CAVALLO, ROSSO FUOCO."

Gli sviluppatori si sono liberamente ispirati all'Apocalisse di Giovanni per sviluppare la sceneggiatura di Darksiders, in particolare quei versetti dove si narra della rottura dei Sette Sigilli e dell'apparizione dei Quattro Cavalieri, ovvero Carestia, Guerra, Pestilenza e Morte.

GLI SVILUPPATORI SI SONO LIBERAMENTE ISPIRATI ALL'APOCALISSE DI GIOVANNI PER SVILUPPARE LA SCENEGGIATURA DI DARKSIDERS

Ovviamente si tratta solo di una libera interpretazione, tanto più che quanto ci viene narrato ha ben poco a che vedere con la Bibbia. I primi minuti di gioco ci vedono proprio giungere in una moderna megalopoli sconvolta dallo scatenarsi del Giorno del Giudizio, con angeli e demoni che senza risparmio di colpi si danno battaglia spazzando via qualsiasi cosa si trovi sul proprio cammino.

Non sarebbe neppure strano quindi che uno dei Cavaliere dell'Apocalisse, Guerra, si trovi a combattere in questo vero e proprio inferno, non fosse che qualcosa proprio non sembra andare per il verso giusto: anzitutto non vi è traccia degli altri tre fratelli e poi nessuno ha rotto i famosi Sigilli di cui si parlava prima. Senza entrare troppo nei particolari, sappiate che sarete presto accusa-

Le mosse finali sono sempre le più spettacolari. In questo caso stiamo per far assaggiare al Carceriere un po' della sua medicina.

In questa particolare sezione, il gioco diventa una sorta di shoot em up: la varietà non manca proprio, in Darksiders.

In quanto a spargimenti di sangue e violenza non ci sono mezze misure.

HELLBOOK EDITION

La versione PC si è fatta attendere più del dovuto, ma THQ ha voluto farsi perdonare realizzando un'edizione da veri collezionisti, a partire dalla confezione, simile a una sorta di libro infernale (del resto si chiama Hellbook mica per niente). All'interno, oltre al gioco, si trova un bel libro pieno di artwork, un fumetto e delle cartoline disegnate da Joe Madueira, noto fumettista che ha firmato alcuni numeri degli X-Men. Ciliegina sulla torta, la colonna sonora completa di Darksiders in CD. Se invece vi siete venduti l'anima al digital delivery, non temete, il download da Steam vi darà comunque accesso alla soundtrack in formato MP3, mentre la graphic novel vi sarà presentata in un comodo file PDF. Ah, cosa non da poco, potrete sbloccare gli steam achievement, ormai sempre più diffusi.

AVRETE CAPITO CHE SOTTO LA SUPERFICIE DI DARKSIDERS SI NASCONDE UN OCEANO DI VARIABILI

Cosa ci fa un Cavaliere dell'Apocalisse con una pistola in mano? Indovinate un po'...

ti di aver combinato questo macello, che fra l'altro ha portato all'estinzione dell'umanità intera, non proprio una cosetta da poco. Un secolo dopo ci ritroveremo così a camminare fra le macerie di quella che una volta era la nostra civiltà, cercando di recuperare gli antichi poteri e l'onore perduto.

Ovviamente non potevate sperare di intraprendere questo lungo e tortuoso cammino armati fino ai denti senza il benché minimo problema. Di base, Guerra si troverà con una misera barra di energia, uno spadone noto come Divoracaos e la possibilità di evocare delle lame dal terreno. Nulla di particolarmente efficace in realtà, ma fortunatamente non rimarremo in questo stato molto a lungo.

Il nostro cavaliere saprà e dovrà conquistarsi nuove abilità e poteri in numerosi modi. Anzitutto uccidendo nemici: questi infatti rilasceranno tre tipologie di "anime", alcune in grado di ripristinare l'energia vitale, altre quella dell'ira (poi vi spiego), ma soprattutto vi forniranno l'equivalente spirituale della moneta sonante. Saranno queste anime di colore azzurro il denaro gradito dal demone-mercante Vulgrim, che in cambio vi fornirà armi, oggetti, nuove mosse e potenziamenti per l'Ira. Quest'ultima è legata ad alcune abilità che vi torneranno particolarmente utili in diversi frangenti: di base, potrete contare sull'evocazione di spade dal terreno di cui parlavo qualche riga più sopra, ma me esistono altre tre, in grado di aumentare esponenzialmente le vostre capacità difensive e offensive, seppur per un limitato periodo di tempo. Considerate che ogni qual volta utilizzerete questi poteri consumerete una barra detta Sfera dell'Ira (che poi non è sferica per niente, ma va beh); inizialmente ne avrete soltanto una, ma come tutte le cose di Darksiders, anche questa è soggetta a "livellaggio".

Questa particolarità si riflette su tutte le armi in vostro possesso, tanto che più le utilizzerete, più velocemente saliranno di livello, con conseguente aumento del dolore inflitto ai poveri diavoli (in senso letterale) che vi si pareranno davanti. Non vi basta? E allora sappiate che potrete pure piazzarci sopra degli ulteriori potenziamenti, ognuno dotato di proprie peculiarità, come la facoltà di generare più anime a ogni uccisione, incrementare il danno inflitto, velocizzare l'accumulo di XP ottenuti dagli scontri e via discorrendo.

Insomma avrete capito che sotto la superficie

I Varchi Serpentini diventeranno i vostri migliori alleati quando dovrete iniziare a muovervi da un livello all'altro.

Vulgrim sarà ben lieto di vendervi armi e potenziamenti d'ogni genere in cambio del giusto numero di anime.

di Darksiders si nasconde un oceano di variabili, che starà a ogni giocatore imparare a gestire correttamente. Non siamo ovviamente di fronte alla complessità di un gioco di ruolo e nemmeno credo fosse questa l'intenzione dei Vigil: ciò nonostante gli sviluppatori hanno davvero messo assieme un impeccabile sistema di upgrade e gestione del personaggio, in grado di accontentare un po' tutti i gusti. Sorprendentemente non si sono limitati al solo aggiungere nuove armi e mosse varie, ma hanno fornito ai giocatori un buon quantitativo di oggetti, potenziamenti e accessori davvero utili ai fini del gameplay. Troppe volte in produzioni simili ci si ritrova con l'inventario pieno di spade, asce, lame di tutti i generi, che quasi sempre finiscono con non l'essere mai utilizzate.

L'Affranto è proprio una brutta bestia, ma in confronto agli altri boss è quasi una passeggiata di salute.

Darksiders invece vi mette sempre in mano lo spadone Divoracaos, lasciando poi a un tasto a parte la gestione di una delle due armi secondarie, ovvero la Falce e il Guanto sismico. La prima è ottima per gli attacchi in mischia, mentre il secondo è decisamente più indicato per gli scontri diretti, oltre a permettervi di far saltare per aria nemici e particolari pareti di ghiaccio. Questo aspetto merita una piccola digressione, dato che le armi quasi sempre hanno un ruolo effettivo nella risoluzione di molteplici enigmi. È il caso della Lama Incrociata, con la quale potrete colpire sia nemici a distanza, sia attivare interruttori, magari portando il fuoco di una torcia accesa su un determinato bersaglio grazie alla possibilità di agganciare obiettivi multipli.

La Lama in questione, così come altri oggetti speciali, non è assolutamente fine a se stessa. Verso la fine del gioco, per esempio, entrerete in possesso della cosiddetta Maschera d'Ombra, capace di farvi vedere il mondo attraverso un diverso piano dimensionale e quindi permettevi di localizzare scrigni precedentemente invisibili. Lo stesso vale per la Catena degli Abissi, con la quale raggiungere zone apparentemente fuori dalla nostra portata. Ciò significa che Darksiders vi spingerà a tornare indietro sui vostri passi, attraversando zone precedentemente esplorate, accedendo però a tutte quelle aree che prima non potevate perlustrare. Sarete insomma stimolati al backtracking, non solo per banali esigenze di level design, ma proprio perché non potrete fare a meno di domandarvi cosa si cela in quel maledettissimo punto della mappa che fino a qual momento vi è rimasto precluso. Il bello è che potete anche fregarvene e tirare dritto per la vostra strada, ma l'idea di trovare un ulteriore potenziamento o tutti i pezzi dell'Armatura degli Abissi è troppo ingolosente per poterne fare a meno.

DARKSIDERS NON È UN GIOCO PER DILETTANTI, SIA CHIARO. ANCHE A LIVELLO FACILE PUÒ RISULTARE DAVVERO IMPEGNATIVO

UNA VOLTA QUA ERA TUTTA CITTÀ...

Il mondo in cui si muove Guerra è ovviamente un ricordo lontano della nostra civiltà. Il paesaggio, a un secolo circa dallo sterminio dell'umanità, è desolante peggio di quanto non sia quello proposto da un Fallout qualsiasi. Alla devastazione fatta di palazzi ridotti a scheletri e strade completamente divelte si aggiunge quel sapore squisitamente maledetto che hanno i demoni quando decidono di arredare casa. Quindi strutture enormi, fin troppo appariscenti, piene di "spunzoni" e corni infernali un po' ovunque. Ovviamente poi tanta lava, fuoco, fiamme e... paesaggi bucolici. Già, perché di tanto in tanto passeremo per zone dove la vegetazione ha ripreso il suo posto e ci potremo persino fare delle belle nuotate, anche se non si spiega come faccia Guerra a non affondare come un sacco di mattoni vista l'armatura che si porta addosso. Lo so, quisquilie.

In fondo quel che importa è la varietà delle ambientazioni e su questo c'è ben poco da obbiettare. Darksiders offre numerose aree da esplorare, tutte più o meno vaste, meritevoli di menzione specialmente per come sono state caratterizzate. Insomma difficile proprio farsi venire a noia i paesaggi, sempre molto vari, ricchi di particolari e in grado di restituire un efficace senso di continuità, cosa garantita dall'assenza di caricamenti fra un'area e l'altra. Gli spostamenti avvengono in tempo reale e, se proprio occorre saltare da una zona all'altra, è possibile sfruttare i Varchi Serpentini, una variante apocalittica del buon vecchio teletrasporto (con l'aggiunta delle scarpinate).

Non da meno poi la comodità di velocizzare il nostro girovagare utilizzando Rovina, ovvero la cavalcatura di Guerra, un "ronzino" grande grosso e cattivo che troverete però intorno ai tre quarti della vostra avventura. Per entrarne in possesso del resto dovrete confrontarvi con uno dei boss del gioco, scontri quasi sempre molto duri, che richiedono il giusto approccio e un tempismo notevole per essere risolti a vostro favore. Darksiders del resto non è roba per dilettanti, sia chiaro. Anche a livello facile può davvero risultare impegnativo, specialmente se decidete di approcciarlo come un normale action game dove occorre solo pestare i tasti del pad e poco altro. Non è Devil May Cry, nel bene e nel male.

I combattimenti infatti potrebbero deludere quelli che si dannano per imparare mille combo differenti; alla fine avete a disposizione un range di attacchi non proprio dei più vari, anche una volta entrati in possesso di tutti i potenziamenti. D'altra parte, il titolo

Questi particolari nemici possono essere cavalcati e usati per uccidere le orde infernali, seppure per un breve periodo.

Solo con il Guanto Sismico riuscirete a infrangere questi muri di cristallo azzurro (e io che pensavo fosse ghiaccio! ndToSo)

Questi particolari scrigni nascondono spesso e volentieri oggetti parecchio interessanti, per non dire fondamentali.

Vi sembra davvero immenso Sto tizio, eh? Pensate, è solo l'inizio del gioco!

QUELLO VISTO IN AZIONE IN DARKSIDERS È UN ENGINE IN GRADO DI GESTIRE AMBIENTAZIONI MOLTO VASTE, PRESENTANDOLE SENZA CARICAMENTI CHE SPEZZINO L'AZIONE

di THQ vanta una maggior profondità in tutti i restanti aspetti, dall'esplorazione alla risoluzione degli enigmi, caratteristiche che in uno degli ultimi livelli, il Trono Nero, vengono proposte con un livello di sfida incredibilmente alto, forse anche troppo.

IL GIORNO DEL GIUDIZIO IN TECHNICOLOR

Vigil Games ha sviluppato tutto il gioco intorno a un motore grafico proprietario, lo stesso che verrà utilizzato per il futuro Warhammer 40.000: Dark Millennium Online. Si tratta quindi di un engine estremamente versatile, in grado di gestire ambientazioni molto vaste, particolareggiate e soprattutto variegate, il tutto senza caricamenti a spezzare l'azione. Le versioni console già non erano affatto male, ma su PC il gioco appare decisamente più "pulito", definito e, soprattutto, fluido. A parte qualche rallentamento nel deserto, tutto viaggia decisamente spedito se disponete di una scheda video recente, anche se sfortunatamente non è prevista alcuna configurazione avanzata. In pratica potrete solo decidere la risoluzione video e se attivare o meno il v-sync, cosa che vi eviterà il classico effetto tearing con l'immagine che si spezzetta orizzontalmente. Non vi sono controlli relativi all'antialias (del tutto assente) o alla qualità del filtro anisotropico, quindi se proprio lo desiderate, dovrete forzare queste opzioni sfruttando la forza bruta dei driver relativi alla vostra GPU. Ovviamente questo avrà conseguenze piuttosto pesanti sul frame rate, quindi non aspettatevi miracoli. Probabilmente non è quello che sogna ogni possessore di PC, ma per fortuna Darksiders ha dalla sua uno splendido game design che mette assolutamente in secondo piano queste mancanze, risultando sempre e comunque decisamente un sollazzo per gli occhi. Non ci saranno le texture più belle del mondo e le ombre più perfette mai viste, ma tutto si può dire tranne che l'impatto grafico non sia all'altezza delle aspettative. Siamo insomma di fronte a uno di quei rari casi dove lo stile vince sulla tecnica e bisogna veramente togliersi il cappello di fronte all'ottimo lavoro svolto dai grafici.

Nonostante la sua mole, Guerra può arrampicarsi, nuotare e persino scivolare sulle corde.

Unica vera noia, i filmati d'intermezzo, realizzati sì con il motore del gioco, ma completamente digitalizzati. Su console lo stacco fra tempo reale e full motion video era impercettibile, su PC purtroppo si vede lontano un chilometro, probabilmente per la peggiore compressione e la differente risoluzione.

Mirko "TMB" Marangon
tmb@sprea.it

Guerra, in tutto il suo apocalittico splendore. Il lavoro fatto dai grafici è davvero notevole, non c'è che dire.

Commento

Un po' action, un po' platform, un po' puzzle e persino un po' Zelda; c'è davvero di tutto e di più in Darksiders, ma per fortuna l'amalgama funziona bene, riuscendo a convincere in quasi ogni aspetto. Il rischio di ritrovarsi di fronte a un pastrocchione senza capo ne coda era alto, ma i Vigil hanno sviluppato il gioco in maniera coerente e senza strafare, conferendogli una profondità davvero notevole. Certo, gli errori di gioventù non mancano, specialmente dal punto di vista della difficoltà, che in alcuni frangenti raggiunge vette pericolosamente alte, specialmente negli scontri con particolari boss. Bello da vedere, discretamente doppiato, è il classico titolo che una volta iniziato è davvero difficile mollare, specialmente se considerate quanto siano rare produzioni del genere su PC. Un must per iniziare bene la rincorsa verso il Natale.

Pro: Appassionante, vario e longevo
Ottimo stile grafico

Contro: Difficoltà altalenante
Qualche mossa in più non avrebbe guastato

VOTO 91

■ CPU: Single Core 3 GHz (Dual Core 2 GHz) ■ RAM: 1 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon X800/nVidia GeForce 6800 (ATi Radeon 3700/nVidia GeForce 9800)
■ SPAZIO SU HD: 12 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: EUGEN SYSTEMS ■ PUBLISHER: UBISOFT
■ DISTRIBUTORE: UBISOFT ■ MULTIPLAYER: Internet (Con autenticazione Steam)
■ LOCALIZZAZIONE: Completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 44.90

ruse.it.ubi.com

R.U.S.E.

Si può vincere una battaglia con una colonna di corazzati finti?

Che siate o no appassionati di strategici dedicati al Secondo Conflitto Mondiale, la pubblicazione di R.U.S.E. non potrà passare certo inosservata visto che si tratta di un RTS diverso dal solito. Realizzato dagli Eugen Systems (Act of War) per Ubisoft, pare essere un prodotto con tutte le carte in regola per offrire un'esperienza di gioco molto consistente in single e multiplayer. Nel primo caso è possibile prendere parte a una campagna che ci vedrà fare pratica con le meccaniche di base e avanzate del gioco prima nel giubbotto di un alto ufficiale americano e poi nel cappotto e stivali di pelle di uno stratega nazista impegnato a evitare la disfatta totale del Terzo Reich. La quindicina di missioni basate sul reale andamento della campagna militare tra Africa, Europa e Russia sono intervallate da numerosi filmati di buona qualità che aggiungono un pizzico di sale (anche se in modo non molto plausibile) a quella che altrimenti sarebbe una collezione di scenari di tutorial in preparazione all'online. È ovviamente nel multiplayer che il gioco dà il meglio di sé: la valangata di mappe da due a otto slot e il numero di fazioni disponibili (vedi box) sono una notevole garanzia di longevità. Tuttavia, l'assenza della possibilità di giocare in rete locale (legata all'autenticazione) di Steam ci è sembrata una forzatura piuttosto fastidiosa di cui avremmo fatto volentieri a meno.

R.U.S.E., NELLA SUA STRUTTURA DI BASE, È UN RTS PIUTTOSTO CONVENZIONALE

PANE E MILITARY CHANNEL

R.U.S.E., nella sua struttura di base, è un RTS piuttosto convenzionale: i giocatori controllano la loro fazione su uno scenario di notevoli dimensioni la cui visualizzazione

Quando si scende al livello del terreno, il dettaglio delle unità è ottimo. Si tratta comunque di un'operazione inutile ai fini delle gestione tattica delle battaglie.

La protezione delle vie di comunicazione è essenziale per l'efficienza della nostra base.

La campagna single player è inframmezzata da filmati di ottima qualità, che raccontano una storia fittizia basata sui reali eventi della Seconda Guerra Mondiale. Dopo l'Africa...

I TEDESCHI A LONDRA

Oltre alle partite in single player e agli scontri in multiplayer giocabili anche in skirmish contro la CPU, R.U.S.E. mette in mostra una modalità alternativa abbastanza divertente anche se poco realistica. In pratica, vengono create delle situazioni fittizie in termini di alleanze e battaglie d'importanza strategica proposte come un'interessante variante alla realtà storica che tutti conosciamo. Russi e tedeschi alleati contro francesi e italiani lungo la linea Maginot sono una bella variazione sul tema, che vede anche la Germania nazista puntare sulla città di Londra dopo essere sbarcata sulle coste meridionali dell'Inghilterra. Giocabili in solitario e in modalità cooperativa, sono sicuramente un'aggiunta piacevole alla già abbondante offerta di mappe per lo skirmish in locale o online.

LA VARIETÀ DI MEZZI, FANTERIE E ARTIGLIERIE CHE È POSSIBILE METTERE IN CAMPO RENDE OGNI PARTITA INTERESSANTE

è completamente scalabile in tempo reale. È possibile tenere d'occhio l'intero campo di battaglia (e si parla di centinaia di chilometri quadrati) o scendere al livello delle truppe sul campo, in modo simile a quanto accade in World in Conflict. La gestione delle unità è molto semplice: basta selezionarle e spostarle in una zona del territorio e queste si dirigeranno in loco, aprendo il fuoco su chiunque arrivi a portata. Bastano quindi pochi minuti per accorgersi che la strategia consiste nel muovere le truppe prodotte a livello di teatro e non di microgestione dei singoli scontri: le unità reagiscono in automatico a 360° e non hanno la necessità di essere posizionate tatticamente come invece dovrebbe essere nella realtà. Le forze che le varie fazioni possono mettere in campo rispecchiano fedelmente le reali disponibilità di U.S.A., Germania, Russia, Francia, Inghilterra e Italia (niente Giappone) durante tutto il corso della Seconda Guerra Mondiale. La selezione comprende unità di fanteria, corazzati, mezzi anticarro/antiaerei e aviazione, debitamente conditi da vari generi di artiglierie e postazioni difensive posizionabili sulla mappa. Chi vive di pane e documentari di Military Channel non potrà fare a meno di commuoversi nel momento in cui gli verrà data la possibilità di produrre pezzi da 88 e Panzer Tigre tedeschi, ma anche carri T-34 e lanciarazzi Katyusha russi, bombardieri P51 Mustang e carri M26 Pershing americani o blindati leggeri italiani come il carro M11.

ECONOMIA DI GUERRA

Tranne che in alcuni scenari predefiniti del single player, l'economia di una battaglia standard vi vedrà anche alle prese anche con la gestione della base: per vincere una partita occorrerà infatti spazzare via le strutture nemiche mantenendo intatta l'efficienza operativa del vostro avamposto. Oltre al quartier generale, è necessario costruire varie strutture produttive da cui poi usciranno le diverse tipologie di mezzi o soldati sintetizzati nel paragrafo precedente, pronti per essere spediti al fronte. Nonostante le dimensioni dello scenario, ogni edificio dovrà essere costruito vicino a una strada, visto che i genieri che escono dal quartier generale possono muoversi solo su asfalto non solo per costruire nuove porzioni della nostra base ma anche per impossessarsi dei depositi di rifornimenti che stanno alla base dell'economia del gioco. Anche questi sono posizionati vicino alle vie di comunicazione e, oltre a quelli essenziali per lo startup del proprio insediamento, rappresentano l'obiettivo primario nelle partite in multiplayer più complesse. Una volta che un deposito è nelle nostre mani, i dollaroni necessari alla produzione bellica (che siano unità, edifici, o anche potenziamenti ricercabili) verranno quindi trasportati da appositi convogli verso il nostro HQ e solo quando diventeranno rifornimenti potranno essere investiti a dovere. La natura tattica di R.U.S.E. è quindi molto semplice: si costruisce la

I thought it was Wetherby's stupidity, but you're right -- too many coincidences.

... si arriva sul fronte italiano, francese, olandese e russo.

Uno scorcio della penisola francese del Cotentin dove si combatterà per la presa di Cherbourg.

Il "ruse" di decrittazione all'opera: se lanciato al momento giusto permette di visualizzare con largo anticipo le intenzioni del nemico.

I wouldn't be so sure. The Krauts have hidden their planes on small airstrips and fields.

Acquisire la superiorità aerea è importante in ogni situazione anche se il basso costo delle batterie contraeree può rendere off limits vaste aree della mappa.

IL BELLO E IL BRUTTO DELLO SKIRMISH

Un dettaglio importante condiziona le partite in skirmish in solitario o su Internet: la gradita possibilità di scegliere l'anno in cui si svolge la partita, tra 1939, 1942 e 1945. Questa scelta è alla base di importanti assenze sul fronte delle tipologie di mezzi schierabili, che possono mettere in crisi le fazioni che nella realtà dei fatti si impegnarono maggiormente nella ricerca bellica. Meno apprezzata è, invece, la scarsa possibilità di personalizzazione di una partita multigiocatore nel momento in cui ci accingiamo a ospitarla sul nostro PC: oltre alla mappa, alle alleanze e al tempo a disposizione, non si può modificare nient'altro. Alterare l'ammontare delle risorse complessive presenti nello stage avrebbe cambiato notevolmente la tempistica di partite che difficilmente superano i quarantacinque minuti di tempo e di conseguenza l'approccio di chi, per natura, preferisce tattiche attendiste al classico rush per le risorse.

La fanteria, anche se vulnerabile, può raggiungere facilmente zone della mappa precluse ai veicoli.

IN CAMPO APERTO, LA FANTERIA È QUASI SEMPRE CARNE DA MACELLO PER CHIUNQUE, MA TRASCURARLA SAREBBE UN ERRORE MADORNALE

base principale, la si protegge al meglio delle proprie possibilità e poi si assembla una forza in grado di assicurare ulteriori risorse cercando di inceppare il meccanismo produttivo delle fazioni nemiche che faccia da preludio a una nostra avanzata in stile rullo compressore.

CARTA, SASSO, FORBICI, PANZER

In pratica, l'ABC della strategia in tempo reale moderna che il gameplay di R.U.S.E. adatta alle caratteristiche delle varie unità producibili. Proprio la varietà di mezzi, fanterie, e artiglierie che è possibile mettere in campo rende ogni partita divertente: ovviamente non esiste un sistema sicuro per dar vita a un'avanzata irresistibile in quanto ogni unità ha la sua nemesi. I corazzati sono in genere la spina dorsale d'ogni Blitzkrieg che si rispetti, ma temono le artiglierie e l'aviazione, o persino soldati ben nascosti. La fanteria in campo aperto è quasi sempre carne da macello per chiunque, ma trascurarla sarebbe un errore madornale. Costa poco, può tendere agguati all'interno di centri abitati a colonne in movimento ed è padrona delle zone ben riparate da vegetazione per tenere d'occhio snodi di notevole importanza strategica quali strade e ponti. Le varie postazioni controcarro e antiaeree svolgono bene il loro lavoro contro le unità per cui sono state progettate ma, anche in questo caso, devono essere degnamente tenute al sicuro da colpi di mano di marine nemici. L'aviazione può colpire ovunque e chiunque in pochi secondi ma deve evitare come la peste la contraerea e i nugoli di caccia avversari.

La vera difficoltà tattica di R.U.S.E. nella gestione delle proprie forze risiede quindi nella creazione di una forza combinata in grado di difendersi e attaccare chiunque e in ogni situazione. Purtroppo, la volontà di rendere il gioco immediato e accessibile a un pubblico molto vasto ha limitato notevolmente la profondità tattica che farebbe impazzire i patiti dei Wargames con un occhio di riguardo per la conformazione del terreno. Oltre al sistema di reazione automatica in ogni direzione che vanifica ogni concetto di schieramento e all'assenza di qualsiasi unità di marina, è da notare anche la semplificazione delle mappe, che offrono pochi spunti tattici. Le strade costeggiate da boschi o i ponti sono gli unici punti critici delle mappe; dare maggiore importanza strategica a cittadine o a eventuali colline e montagne in grado di alterare la difendibilità di una zona, avrebbe reso un servizio migliore alla complessità del gioco.

Gli attacchi a sorpresa sono davvero letali, in molte situazioni.

Le artiglierie a lungo raggio sono una bella gatta da pelare: nonostante la loro scarsa precisione possono essere psicologicamente devastanti se ammassate in batterie da dieci o più pezzi.

NIENTE GIAPPI

Le sei fazioni disponibili di R.U.S.E. sono una bella collezione di varia umanità militare che riflette abbastanza bene la realtà storica del potenziale bellico delle maggiori nazioni coinvolte nella Seconda Guerra Mondiale. Le forze migliori sono rappresentate da USA e Germania: i primi non eccellono in nessun campo ma globalmente dispongono di valide unità in ogni specialità, con grandi possibilità di sviluppo in seguito alla ricerca. La Germania riflette benone il concetto di qualità senza compromessi e presenta i migliori corazzati e fanterie del gioco, che però costano decisamente tanto in fase di produzione. In seconda fila troviamo URSS e Inghilterra: i primi riescono a coniugare bassi costi con ottima qualità e potenza di fuoco di blindati e artiglieria mentre i secondi detengono la superiorità aerea assoluta a discapito di forze corazzate non proprio entusiasmanti. In coda troviamo Francia e Italia: i primi non devono ricercare praticamente nulla e possono mettere in campo un discreto ventaglio di unità per potenza di fuoco e utilità che li rende ottimi in difesa. I secondi, com'era lecito aspettarsi, sono la cenerentola del gioco: non eccellono in nulla se non per la velocità di spostamento delle truppe di terra e il bassissimo costo di reclutamento.

L'evoluzione tecnica dei mezzi e l'addestramento dei soldati è un elemento importante per avere la meglio sul nemico. In R.U.S.E. la qualità è importante al pari della quantità.

Uno scontro decisivo tra inglesi e tedeschi evidenza l'uso di due tra i più importanti "ruse". Il terrore dei primi contro la velocità di spostamento dei secondi.

IL GIOCO GIRA MOLTO BENE ANCHE SU SISTEMI DI FASCIA MEDIA E SENZA RALLENTAMENTI DI SORTA

TI TENDO IL TRAPPOLONE

Consci delle limitazioni di cui sopra, gli sviluppatori di Eugen Systems hanno deciso di introdurre una serie di bonus da utilizzare in ogni momento della partita. Se ben sfruttati, i "ruse" (dall'inglese, "trarre in inganno"), che vengono accumulati con il passare del tempo a prescindere dalle nostre prestazioni sul campo, possono cambiare le sorti di uno scontro. Sono una decina, da suddividere in tre categorie di base: potenziamenti alle nostre truppe, informazioni d'intelligence ed esche tattiche. Nella prima categoria rientrano miglioramenti a velocità e aggressività di tutte le unità che si trovano nella zona in cui il bonus viene speso. I R.U.S.E. d'intelligence permettono di nascondere le proprie forze o camuffarle ma anche di conoscere la consistenza delle truppe nemiche in una porzione del fronte o di individuare gli ordini di spostamento nel momento in cui i nostri avversari li impartiscono, guadagnando tempo prezioso per anticiparli e non farsi trovare impreparati.

L'intelligenza artificiale in skirmish non è eccezionale anche a livello di difficoltà elevato.

Le esche sono veri e propri diversivi e permettono di posizionare finte basi o produrre gruppi di unità fittizie che si dirigeranno in automatico verso una zona della mappa, dando ai nemici l'impressione di un attacco in massa di corazzati o aviazione. Anche se poco realistico, l'uso dei R.U.S.E. è sicuramente funzionale al divertimento in multiplayer tra giocatori esperti: vista la velocità con cui si consumano le risorse, è chiara la loro utilità nei momenti finali di una partita giocata sul filo del rasoio dove la differenza viene data dalla bravura del giocatore più che dalla potenza di fuoco di un esercito ammassato.

GUARDARE E TOCCARE

Le potenzialità dell'Iriszoom Engine di Eugen Systems sono ben chiare fin dai primi secondi del tutorial: la possibilità di passare in tempo reale dalla visuale dell'intera mappa alla casetta di un villaggio in cui è posizionata una nostra batteria antiaerea lo rendono un gioco perfetto per eventuali schermi multitouch, un aspetto su cui Ubisoft ha insistito molto negli ultimi mesi. Anche se siete semplici possessori di mouse e tastiera tradizionali, potete stare tranquilli: il gioco gira molto bene anche su sistemi di fascia media e senza rallentamenti di sorta. Il livello di dettaglio è abbastanza buono quando si usa lo zoom al massimo, ma si tratta di un aspetto di secondaria importanza visto che, dopo la curiosità iniziale, passerete il resto del tempo sulla visuale intermedia per esigenze di funzionalità strategica. A tale proposito, è sicuramente migliorabile l'identificazione di grossi agglomerati di truppe: se la loro consistenza numerica è facilmente comprensibile, meno immediata da capire è la natura delle varie specialità che li compongono. Un dettaglio non di poco conto nel momento in cui si avvicinano dei bombardieri B52 e i cannoni flak sono mescolati nella massa di carri e artiglierie e fanteria in movimento. Nulla da segnalare sul fronte del sonoro, che presenta una discreta raccolta di effetti d'ordinanza a cui si aggiungono a musiche e dialoghi di buona qualità. A proposito di dialoghi, il gioco sarà completamente tradotto, con parlato e sottotitoli, ma al momento della recensione non era ancora disponibile la versione nostrana.

Matteo "Elvin" Lorenzetti
elvin@sprea.it

Commento

R.U.S.E. è un buon gioco, decisamente adatto agli appassionati di strategia in tempo reale con una predilezione per la Seconda Guerra Mondiale che vogliono qualcosa di veloce e immediato, senza i fronzoli che, al contrario, avrebbero fatto la felicità di chi vuole usare il terreno e il posizionamento oculato delle proprie truppe come arma in più per vincere. Nonostante qualche difettuccio, è chiaramente un gioco di compromesso che dopo il single player d'ordinanza, vi regalerà molte ore di carneficina multiplayer grazie alla varietà delle fazioni e delle mappe. I patiti dei wargame più orientati al realismo tuttavia possono tranquillamente guardare altrove.

Pro: Gameplay immediato e divertente
Motore grafico eccezionalmente scalabile
Un sacco di fazioni da utilizzare

Contro: Mappe poco caratterizzate tatticamente

VOTO 82

■ CPU: Single Core 1,2 GHz (Single Core 1,2 GHz) ■ RAM: 512 MB (1 GB)
■ SCHEDA VIDEO: ATi Radeon 9500/nVidia GeForce 6600 64 MB (ATi Radeon 9500/nVidia GeForce 6600 64 MB)
■ SPAZIO SU HD: 3 GB ■ CONNESSIONE: Nessuna
■ SVILUPPATORE: Animation Arts ■ PUBLISHER: Deep Silver
■ DISTRIBUTORE: Koch Media ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 39.90

www.deepsilver.com/it

Lost Horizon

BRONZE AWARD GAMES machine

"Lost Horizon narra le vicende della città di Milano nell'autunno inoltrato, quando lo smog e la nebbia ne celano l'orizzonte lontano". No, eh?

Gli amanti di Secret Files gioiscano: è uscito il terzo gioco della serie. O, per meglio dire, è uscito un gioco nuovo degli stessi autori capace di riprenderne lo stile inconfondibile, le meccaniche di base e soprattutto l'ottima interfaccia, più volte acclamata come una delle migliori del genere. Stavolta, però, lasceremo a casa Max e Nina per vestire i panni di una nuova coppia di avventurieri, formata dallo scoppiettante Fenton Paddock e dalla sensuale Kim, una bella ragazza orientale che incontreremo in un night già nelle prime battute del gioco.

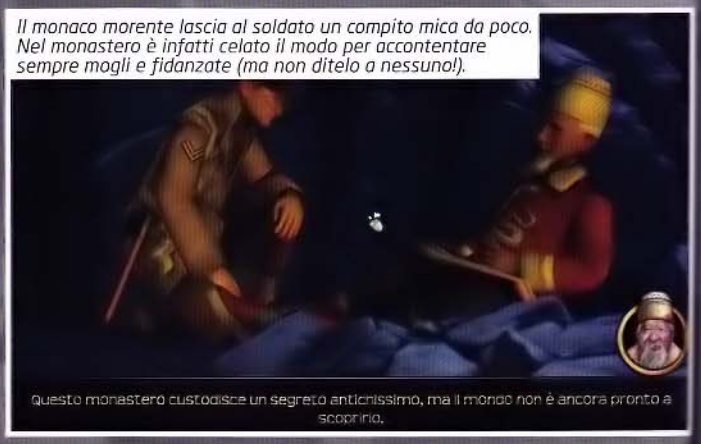
UNA MISTERIOSA PREMESSA

L'introduzione è da cardiopalmo. Siamo in Tibet, nel 1936: alcuni soldati inglesi e diversi monaci cadono in un'imboscata tesa da un gruppo di soldati nazisti, intenti a prendere possesso di un tempio antico. Gli unici due sopravvissuti, un vecchio monaco e il leader della spedizione inglese, si rifugiano in una stanza segreta ben sapendo di essere in trappola. Il tempo stringe, il monaco è ferito e in fin di vita: darà al soldato inglese una misteriosa chiave magica, in grado di aprire un portale verso "un grande segreto che il mondo non è ancora pronto a scoprire", di fatto l'unica via di fuga dallo scomodo nascondiglio. Il soldato usa la chiave e sparisce nel nulla, non prima di aver provocato uno scenografico quanto scontato bagliore in mezzo allo schermo, gentilmente fornito dalle funzioni 3D della scheda video. Immediatamente dopo, l'azione si sposta a Hong Kong, dove faremo conoscenza con il vero protagonista dell'avventura, Fenton Paddock. Il nostro eroe era un soldato ai servizi di Sua Maestà ma poi, come spesso accade nei film e nei romanzi, è stato ingiustamente congedato con disonore dall'esercito. Oggi (sempre se di oggi si può parlare, visto che siamo nel 1936) fa il pilota di cargo e, per assicurarsi qualche piccola entrata extra, si è dato al contrabbando. Purtroppo per lui, però, ha pestato i piedi al potente e pericoloso clan dei Tong e, nel primo vero enigma di Lost Horizon, dovremo aiutarlo a uscire dalla cassa in cui è stato amorevolmente rinchiuso, prima di essere gettato con altrettanta delicatezza in fon-

UN MONACO FERITO CONSEGNA A UN SOLDATO INGLESE UNA MISTERIOSA CHIAVE, IN GRADO DI APRIRE UN PORTALE VERSO "UN GRANDE SEGRETO CHE IL MONDO NON È ANCORA PRONTO A SCOPRIRE"

In questa foto, uno dei soggetti è in grado di lavorare per una settimana senza bere, un altro, invece, può fare soltanto l'esatto opposto.

Il monaco morente lascia al soldato un compito mica da poco. Nel monastero è infatti celato il modo per accontentare sempre mogli e fidanzate (ma non ditelo a nessuno!).



Questo monastero custodisce un segreto anticnissimo, ma il mondo non è ancora pronto a scoprirlo.

Anche i nazisti sono interessati a scoprire il grande segreto del tempio. Ma noi dovremo impedirglielo.

Ah ah. A volte succedono strane coincidenze.

IRONICO, SICURO DI SÉ, SPREZZANTE DEL PERICOLO, FENTON PADDOCK È IL CLASSICO EROE DA ROMANZETTO CHE, PERÒ, FUNZIONA SEMPRE

do al mare. In queste prime fasi del gioco, inoltre, incontreremo anche la bella Kim, cantante in un night, con cui condivideremo buona parte dell'avventura.

SQUADRA CHE VINCE SI CAMBIA

Ripensando a Secret Files: Tunguska e al relativo seguito, è facile ricordarne pregi e difetti. Tra i primi vanno annoverati i fondali particolareggiati e molto spesso "vivi", arricchiti cioè da animazioni ed effetti speciali, le trame piuttosto elaborate, le ambientazioni evocative e soprattutto l'ottima interfaccia punta e clicca, dotata di tutti i meccanismi capaci di distinguere un titolo che ha il massimo rispetto per il giocatore da uno che invece non ce l'ha: doppio click per correre o per andare immediatamente alla location successiva, possibilità di saltare i dialoghi, visualizzazione momentanea degli hot-spot e così via. Il maggiore difetto, tuttavia, era rappresentato da un certo "anonimato" dei due protagonisti che, pur mettendocela tutta, proprio non ce la facevano a entrare nell'immaginario collettivo. Con Lost Horizon, dunque, si cambia. I pregi di Tunguska restano quelli, ma Animation Arts ha sostituito i protagonisti della serie Secret Files con una coppia completamente nuova, dove a farla da padrone non è più la donna ma l'uomo: ironico, sicuro di sé, sprezzante del pericolo, insomma, il classico eroe da romanzetto che, però, funziona sempre. Questo è bastato per abbandonare il fortunato brand "Secret Files", ma ci vuole davvero poco per riconoscere anche in Lost Horizon i tratti caratteristici della serie. In particolare, anche in questo gioco ritroviamo una bella trama, una serie di ambientazioni "in tour" assolutamente da vedere e piuttosto evocative, una lunga sequela di enigmi (prevalentemente semplici) che si innestano l'un l'altro ("per fare questo devo prima fare quest'altro che richiede però quest'altro ancora che però...", eccetera), e alcune occasioni in cui i protagonisti dovranno trovare il modo corretto di interagire tra di loro. Sono piuttosto curati anche i dialoghi a scelta multipla che, però, non incidono sulla storia, se non per aspetti davvero marginali. Insomma, l'avventura scorre liscia e sa dove deve andare, ignorando tutte le lagne di quelli che "negli adventure dovrebbe esserci maggiore libertà" e cose così. Se dimentichiamo il filo del discorso, però, possiamo ricorrere a un sistema di aiuti online che in realtà non svela nulla, ma al massimo ci ricorda quali siano gli obiettivi da raggiungere di volta in volta. Cosa che piacerà sicuramente ai puristi, ma che priverà i novellini della possibilità di "superare lo scoglio" quando si troveranno incagliati, magari dopo che si erano abituati alla pappa pronta con gli "aiutini" alla Runaway.

Questo è Fenton Paddock, ex militare, oggi contrabbandiere all'occasione e cialtrone a tempo pieno. Lo amerete alla follia.

L'ORIZZONTE PERDUTO AL CINEMA

Le radici di questo gioco si perdono tra gli echi lontani di un'epoca che ormai non ci appartiene più, tanto era distante la sensibilità comune su argomenti come l'amore, la religione e la politica coloniale. Parliamo infatti del 1937, quasi un secolo fa, quando Frank Capra realizzò la prima trasposizione cinematografica del romanzo Lost Horizon di James Hilton. Dopo essere sfuggiti a una rivolta, il diplomatico inglese Robert Conway (Ronald Colman, 1891-1958, nella foto) e un gruppo di connazionali precipita vicino al tempio tibetano di Shangri-la, fantasiosa valle nel cuore della catena dell'Himalaya, dove tutti i protagonisti – per un motivo o per l'altro – si innamorano progressivamente del luogo e dello stile di vita locale. Tutti eccetto George Conway (John Howard, 1913-1995), fratello di Robert, che considera il tempio alla stessa stregua di una prigione dorata. Del film esiste anche un remake datato 1973, a opera di Charles Jarrott.

Non c'è che dire, certe location sono davvero sgargianti.

Lo so, Fenton, e mi aspettavo questa reazione. Ma devi sapere che qui si tratta anche delle persone e non solo dell'esercito.

UN IMPIANTO TECNICO NOTEVOLE

Lost Horizon, dunque, propone diverse ore di gioco piacevole e intenso, ricco di emozioni e di gioie sia per gli occhi, sia per le orecchie. Le location non sembrano mai cartoline ma, grazie all'uso di effetti speciali e di animazioni, risultano sempre vive e vegete. Là dove era richiesto maggiore dinamismo intervengono i filmati di collegamento tra una scena e l'altra che, però, in alcuni punti dell'avventura possono sembrare perfino invadenti, dando piuttosto l'impressione di trovarsi di fronte a un ottimo film giocabile. Cosa tutt'altro che casuale visto che gli sviluppatori, fin dallo schermo dei titoli e dal sito del gioco, hanno scelto un'impostazione tipicamente Hollywoodiana. Non dimentichiamoci, infatti, che dall'omonimo romanzo di James Hilton – a cui si sono liberamente ispirati anche i programmatori del gioco – sono già state tratte almeno due pellicole.

Paolo Besser
paolone@sprea.it

Commento

Lost Horizon conferma l'abilità di Animation Arts di impacchettare delle buone avventure grafiche e di proporle nel migliore dei modi al pubblico degli appassionati, pur senza tralasciare chi non è avvezzo al genere. Enigmi sempre logici e quasi mai frustranti si alternano a paesaggi e filmati mozzafiato, aumentando lo spessore di una trama che, però, non riesce a catturare l'attenzione e ad appassionare fin da subito. Il gioco si fa amare strada facendo e, una volta terminato, ci lascerà comunque con la sensazione di aver avuto tra le mani una delle migliori avventure del 2010.

Pro: Ottima scelta dei personaggi. Dialoghi spesso divertenti. Impatto grafico notevole. Grande colonna sonora.

VOTO 82

CPU: Single Core 2,4 GHz (Dual Core 2,4 GHz) ■ RAM: 1 GB (2GB)
SCHEDA VIDEO: nVIDIA Geforce 6600 o ATI X1600 (nVIDIA GeForce series 8800 o ATI Radeon HD4850)
SPAZIO SU HD: 3 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

SVILUPPATORE: Milestone ■ PUBLISHER: Black bean
DISTRIBUTORE: Leader ■ MULTIPLAYER: hot seat/internet
LOCALIZZAZIONE: completa ■ PREZZO INDICATIVO: € 29.90

/www.wrcthegame.com/IT-it/

WRC FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

Dopo anni di assenza è tornato un gioco dedicato al campionato WRC!

Lo spazio a mia disposizione è veramente risicatissimo e di cose da dire ce ne sono una valanga, quindi ciancio alle bande ed entriamo subito nel vivo della recensione.
Prima di tutto va precisato che WRC si avvale della licenza ufficiale FIA, quindi i nomi dei piloti e le vetture (in tutto 18, provenienti dalle quattro categorie esistenti) sono reali.
Le modalità di gioco offerte da WRC sono Carriera, Accademia WRC, Giocatore Singolo, Hot Seat e Online. Ogni modalità merita qualche riga, lasciamo però la Carriera per ultima perché ha bisogno di qualche spiegazione in più. L'Accademia WRC è in sostanza un breve corso di guida "sicura", non c'è l'assistenza alla frenata per farvi imparare come si comporta la macchina, in compenso sul manto stradale trovate una striscia che indica quando frenare e quando andare a tavoletta; è una modalità quasi simbolica, sia perché a conti fatti si impara ben poco e sia perché consiste in sei gare, quindi in 20 minuti è bella che finita. Nella modalità Giocatore Singolo si può dar vita a una gara veloce, a un campionato, ma soprattutto a una gara cronometrata; le gare cronometrate sono l'essenza di questi giochi, visto che anche nei campionati non si affrontano simultaneamente altri avversari. Attraverso la gara cronometrata potrete migliorare i vostri record ma anche interfacciarvi col resto del mondo e accedere alla classifica mondiale; ovviamente potrete anche scaricare la "ghost car" del campione dell'universo e cercare di batterla. Le virgolette su ghost car sono state messe perché in realtà non vedrete una vera e propria vettura, bensì la traiettoria seguita dal pilota: vengono indicati i punti dove ha rallentato, accelerato, è andato a sbattere e così

IL COMPORTAMENTO DELLA VETTURA È QUASI SEMPRE SINCERO

Attraversare un fiumiciattolo non è un problema ma si viene rallentati parecchio.

Come vedete le abitazioni sono piuttosto deprimenti.

Con la visuale interna la vettura risponde più prontamente ai comandi.

Affrontare questi tornanti con vetture di una certa potenza è una vera goduria.

NONOSTANTE TUTTO IL MODELLO DI GUIDA È MOLTO BUONO

via; si tratta di un sistema interessante, al quale però continuo a preferire il metodo classico. Per chi ha da due a tre amici, esiste la modalità Hot Seat, che permette di alternarsi sullo stesso computer in competizioni che variano dalla gara unica al rally singolo, per finire col campionato. Per la modalità online non c'è molto da dire, si può disputare la solita gara singola, il solito campionato, ecc. fino a un massimo di 16 giocatori... insomma nulla da eccepire.
Bene, siamo dunque arrivati alla modalità Carriera: qui le cose si fanno piuttosto lunghette, infatti per portarla a termine vi ci vorranno circa 12 ore, non male se si considera che non è l'unica modalità presente e che - anzi - questo gioco trova la sua ragion d'essere nell'online. Sta di fatto che potrete cimentarvi in 10 livelli accessibili solo raggiungendo una determinata percentuale di vittorie; in buona sostanza non potrete accedere al secondo livello senza aver completato almeno il 40% del primo e così via. I primi cinque livelli sono costituiti da sei rally, dal sesto al nono da cinque e il decimo da quattro, per un totale di 54 allegre tappe. Attenzione, ogni rally può essere composto da una gara come da 78 (!), il che significa che una singola sessione di gioco può durare oltre due ore (meno male che si può salvare e riprendere a piacimento).
Nella modalità carriera oltre a gareggiare si possono fare tante altre cose simpatiche, per esempio potrete decorare la vostra vettura, vagliare le offerte degli sponsor (man mano che si procede le offerte si fanno più vantaggiose), acquistare auto e, verso il livello nove, farsi finanziare da un team WRC, che ci ha visto e ha deciso di credere nelle nostre capacità.

CHI VA FORTE ARRIVA PRIMO

Il comportamento della vettura è quasi sempre sincero e - con un po' di pratica – prevedibile (inoltre nelle opzioni si possono scegliere gli aiuti alla guida di cui avvalersi); il quasi si riferisce a due fattori: il primo è che con le vetture a trazione anteriore è una pena usare il freno a mano, questo perché una volta rilasciato, la macchina si raddrizza e va a sbattere contro il bordo curva invece che proseguire con la derapata. Pertanto non è possibile impostare le curva e proseguire accelerando, ma solo frenare come dannati e piano piano proseguire. Il secondo "quasi" è dovuto al fatto che, apparentemente a random in accelerazione, la vettura si intraversa senza che vi sia il modo di riprenderne il controllo. Attenzione, la cosa non è sbagliata di per sé, quel che non si capisce è la ragione per la quale la macchina assume un tale comportamento. Ultima cosa, la tendenza della vettura è quella di mettersi perpendicolare quando si tocca il bordo oltre un certo angolo di incidenza, è una caratteristica comune a molti giochi arcade come Burnout Paradise, fatta evidentemente per non giocare "di sponda", ma qui forse si è un po' esagerato. Da segnalare inoltre la convincente simulazione dei danni, salvo sporadiche occasioni in cui ci si schianta contro qualcosa e non le succede nulla; in ogni caso gli incidenti hanno pesanti conseguenze sul comportamento del mezzo, il che è un bene... però non si rimane mai a piedi, la macchina infatti, anche scassatissima, si muoverà sempre e comunque.
Chiudiamo con la presenza di un leggerissimo effetto perno, vera croce di tutte le simulazioni di rally, nulla di invalidante comunque. Nonostante i difetti sopraccitati, ribadisco che il modello di guida è molto buono, tendente all'arcade piuttosto che alla simulazione, e vi regalerà grosse soddisfazioni.
Il comparto tecnico è discreto: ogni tanto qualche scattino c'è, ma nulla di clamoroso. Più in generale l'aspetto visivo risulta sufficiente, ma alquanto altalenante: si passa da una buona resa grafica nelle zone rocciose (come in Giordania) a standard decisamente più bassi quando si attraversano piccoli agglomerati urbani. Pessimo il pubblico, che addirittura non guarda nemmeno nella nostra direzione, mentre è apprezzabile l'effetto bagnato sul percorso (anche se non piove mai). Il motore che muove il tutto è lo stesso di Superstars V8 e SBX, quindi era lecito non aspettarsi miracoli. Molto buona invece la cura riservata al dettaglio e alla modellazione dei veicoli.
L'audio è più che convincente: il rumore dei motori è ben reso, mentre la voce del copilota (sia maschile, sia femminile) è stata assegnata a un professionista, il cui unico difetto è una non eccelsa varietà del repertorio.
Niente da ridire per quanto concerne il comparto multiplayer che, testato contro un paio di avversari (umiliati in tutte le occasioni!), si può considerare sufficientemente solido. Fatta salva qualche incertezza relativa alla ghost car avversaria, infatti, l'esperienza è stata globalmente positiva e divertente.

Raffaele Sogni
raffo@sprea.it

Il paesaggio svedese è molto suggestivo ma al quanto insidioso.

Commento

WRC è un prodotto molto divertente sia offline sia online, che propone tutto ciò che si può desiderare da un gioco di corse, con un sacco di cose da sbloccare, che garantiscono una buona longevità anche sulla media distanza. Il modello di guida, benché scarsamente simulativo e lontano dalla perfezione, è più che buono, mentre il comparto grafico non risulta all'altezza del resto. Complessivamente ci troviamo di fronte a un buon gioco di corse, che piacerà sicuramente agli amanti del genere che non sono alla ricerca di una simulazione estrema. In altre parole, concedetegli un giro di prova: vi stupirà.

Pro: Modello di guida ben fatto
Modalità single player accattivante

Contro: Grafica antiquata

VOTO 80

■ CPU: Single Core 1.25 GHz (Single Core 1.25 GHz) ■ RAM: 1 GB (1 GB)
■ SCHEDA VIDEO: Una qualsiasi con 128 MB RAM (Una qualsiasi con 128 MB RAM)
■ SPAZIO SU HD: 2 GB ■ CONNESSIONE: ADSL
■ SVILUPPATORE: Team17 ■ PUBLISHER: Team17
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Internet
■ LOCALIZZAZIONE: Sottotitoli ■ PREZZO INDICATIVO: € 14.99

worms.team17.com

Worms Reloaded

Worms, Steamworks e Achievement in un unico prodotto: dite addio alla vostra vita sociale!

Il principio del "melius abundare quam deficere" è uno di quegli assiomi che, se applicato allo sviluppo dei videogiochi, non sempre riesce ad assicurare un prodotto qualitativamente sufficiente. Volendo, si potrebbe fare un paragone con il sale e l'acqua bollente per cuocere la pastasciutta, ma si rischierebbe di distogliere l'attenzione dal fatto che questo Worms Reloaded è davvero stracolmo di armi, scenari, modalità multiplayer e chi più ne ha più ne metta. Il busillis, a questo punto, è quello di capire se l'abbondanza di feature abbia giovato all'immediatezza di quello che era il gameplay originale della serie o ne abbia appesantito la già complicata intelaiatura.

A BLAST FROM THE PAST

Prima di scendere nei particolari, è opportuno ricordare a tutti che il gioco in questione altro non è se non uno strategico bidimensionale a turni, in cui lo scopo consiste nell'azzerare i punti vita dell'avversario attraverso l'utilizzo delle più disparate armi. Queste ultime, vero e proprio tratto distintivo

WORMS RELOADED È DAVVERO STRACOLMO DI ARMI, SCENARI, MODALITÀ MULTIPLAYER E CHI PIÙ NE HA PIÙ NE METTA

del gioco, saranno come al solito imbracciate da minuscoli vermetti rosa, impegnati a farsi fuori l'un l'altro in scenari completamente distruttibili dalla loro stessa furia vermicida. Per quanto ridicolo possa sembrare, l'essenza del prodotto sviluppato dal Team17, che nel 1995 ci lasciò tutti di stucco proponendoci il divertentissimo capostipite della serie, sta tutta qui.

Il compito del giocatore, quindi, sarà quello di guidare una squadra di quattro [pessimi] elementi all'interno di scenari in due dimensioni e di scegliere, turno dopo turno, lo strumento di morte più efficace, per eliminare la formazione avversaria. L'apparente semplicità di questa dinamica, però, viene drasticamente complicata dall'abilità manuale richiesta per raggiunge-

Una delle principali novità introdotte riguarda la possibilità di generare scenari sviluppati verticalmente.

Alla fine del turno mancano giusto quei cinque secondi utili alla "posa" di un sempre efficace candelotto di dinamite...

Quando vengono colpiti, i barili esplosivi causano incendi capaci di corrodere pezzi di scenario per interi turni!

Come assicurano gli sviluppatori, affidandosi al generatore casuale è impossibile rigiocare lo stesso livello più di una volta nella vita!

La campagna principale presenta diversi livelli in cui lo scopo è solamente quello di raggiungere l'uscita entro lo scadere del tempo massimo.

CIÒ CHE IN SINGLE PLAYER RIMANE UNO SFIZIOSO PASSATEMPO, IN MULTIPLAYER SI TRASFORMA IN UNA VERA E PROPRIA DROGA

re l'obiettivo, visto che per sferrare colpi precisi e sufficientemente potenti sarà necessario impratichirsi con le meccaniche di ogni singola arma e dei proiettili che, influenzati dalla forza e dalla direzione del vento, risponderanno alle normali leggi della balistica.

JUST WHAT THE DOCTOR ORDERED

Come si diceva in apertura, gli sviluppatori hanno farcito il gioco di moltissime opzioni e modalità. Si parte con il tutorial e la campagna single player, che permettono di prendere confidenza con il sistema di controllo via tastiera e di collezionare crediti virtuali, con i quali acquistare nuove armi, accessori o scenari da utilizzare nei match successivi. L'unico vero problema è che, per accedere a questi elementi, è necessario barcamenarsi attraverso scomodi, orrendi e troppo numerosi menù. Se da un lato, quindi, va elogiato il riuscito tentativo di rendere accattivante l'esperienza di gioco in solitaria, dall'altro bisogna anche evidenziare che la scelta di un'interfaccia poco funzionale e realizzata in una grafica fumettosa mediocremente ispirata, con caratteri dai colori sgargianti e talmente grandi da risultare sgradevoli alla vista, cozza con la schiettezza di un gameplay che sicuramente non abbisognava di tali fronzoli estetici. È indubbio, infatti, che un design tanto ingombrante appesantisca quella che doveva rimanere un'esperienza di gioco veloce e leggera, per quanto arricchita da nuovi bonus e ammennicoli vari. Rimane il fatto che, superata l'incongruenza iniziale, la cornice grafica tenderà a passare inosservata, visto che l'attenzione del giocatore verrà rapita dall'individuazione di una strategia efficace all'eliminazione del nemico. In questo senso, è opportuno segnalare che, oltre alla presenza di tutte le armi introdotte nei precedenti capitoli (per le quali gli sviluppatori hanno riscritto il comportamento in base a migliorate leggi della fisica), sono stati ideati quattordici nuovi gingilli con cui seminare morte e distruzione. Per quanto concerne, invece, le modalità di gioco, vi basti sapere che, tra una Conta dei Corpi (dove dovrete eliminare il maggior numero di vermi nel minor tempo possibile) e una Campagna Warzone (dove la difficoltà degli scenari aumenterà esponenzialmente), esse risulteranno più variegate di quanto non lo sia una Viennetta Algida nel bel mezzo di una calda estate.

ADDICTION

Ciò che in single player si dimostra essere un valido e sfizioso passatempo, in multiplayer si trasforma in una vera e propria droga, dalla quale nessuno vorrebbe più disintossicarsi. Lo spasso generato dal potersi uccidere tra amici, insomma, è il motivo per cui la serie di Worms ha ottenuto un così largo successo. È difficile spiegare cosa accada realmente a livello psicologico, ma è innegabile che ci sia qualcosa di diabolicamente affascinante nell'attendere il proprio turno per sferrare un attacco mortale a quel verme appollaiato sul bordo dello scenario che, con una semplice spintarella, finirà nell'acqua sottostante! E se ad affogare è il verme di un amico, allora l'attesa del "finalmente tocca a me!" diverrà ancora più febbrile, generando un moto perpetuo di "ancora una e poi smettiamo", capace di farci trascorrere la notte intera imprecando gli uni contro gli altri. A generare vera e propria dipendenza ci pensa anche l'editor di livelli, che offre tutti gli strumenti per inventarsi nuove mappe da sperimentare in comitiva, senza affidarsi al sistema di generazione casuale, come al solito integrato di default.

Per rimanere in ambito multiplayer, un'ultima nota riguarda la presenza di numerose classifiche, utili a tenere sotto controllo non solo le proprie statistiche, ma anche quelle degli altri compagni di merende. Insomma, uomo avvisato...

Roberto "il Cinese" Turrini
turrini.roberto@gmail.com

Il tutorial, oltre a illustrare passo per passo le meccaniche di gioco, permette di accumulare crediti virtuali da spendere per acquistare nuovi gadget!

Commento

Worms è sempre Worms. Possono essere passati anche quindici anni dalla prima volta in cui abbiamo visto in azione il concept originale, ma la trappola insita nel trittico "turni, armi strampalate e multiplayer" continua a creare dipendenza. Lo stile fumettoso scelto per i menù e gli scenari o l'eccessiva grandezza dei caratteri a schermo non riescono a intaccare seriamente la fruibilità del titolo. Detto con altre parole, ammazzarsi tra amici è ancora dannatamente divertente! Se siete dei perditempo e non sapete più come arrivare a fine giornata, fatelo vostro. Lui vi farà suoi!

Pro: Divertente
Nulla è lasciato al caso

Contro: Troppi, inutili menù
Design non coerente con il gameplay

VOTO 80

■ CPU: Dual Core 1.8 GHz (Dual Core 1.8 GHz) ■ RAM: 2 GB (2 GB)
■ SCHEDA VIDEO: nVidia GeForce 7800 GT/ATI Radeon X1800 (nVidia GeForce 7800 GT/ATI Radeon X1800)
■ SPAZIO SU HD: 2 GB ■ CONNESSIONE: ADSL

■ SVILUPPATORE: Doublesix ■ PUBLISHER: P2 Games
■ DISTRIBUTORE: Steam ■ MULTIPLAYER: Assente
■ LOCALIZZAZIONE: Testi ■ PREZZO INDICATIVO: € 7,99

www.burnzombieburn.com

BURN ZOMBIE BURN!

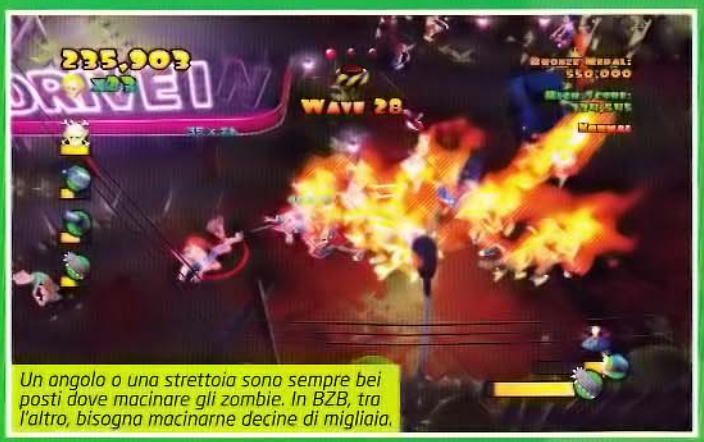
La prossima volta starò più attento al titolo del gioco: in preda alla frustrazione, credevo di essere diventato troppo vecchio per queste cose...

Già, perché nei primi livelli ho sofferto come un diabetico che ha appena appreso di essere tale, dopo essersi ingozzato di dolci tutta la vita. Al di là di questa release per PC, conoscevo Burn Zombie Burn come una gradita sorpresa tra le proposte scaricabili per PS3, ma ero completamente all'oscuro delle sue peculiari caratteristiche, un filo più complesse e appaganti della media: nella primissima sessione, dunque, ho affrontato il gioco con lo spirito selvaggio sfoggiato qualche mese fa nella prova di un altro zombie-shooter, Red Nation, anch'esso basato su stage e visuale isometrica. Così facendo, mi sono quasi messo a piangere quando, dopo svariate ore di massacro selvaggio, il punteggio non si avvicinava nemmeno a una misera medaglia di bronzo, necessaria per accedere al livello successivo (orrore!). Prima di annegare nelle mie stesse lacrime, ho osservato inebetito l'esclamazione contenuta nel titolo, insieme alla pletora di elementi incendiari presenti negli scenari, e finalmente ho cominciato a valutare gli effetti delle sparatorie su branchi di zombie opportunamente infuocati. E, grazie al cielo, ho potuto verificare che no, non sono diventato troppo lento o impacciato per questo tipo videogame. Magari un po' tardo di comprendonio, ma anche le ore di sonno hanno la loro responsabilità...

BRUCIA LO ZOMBIE, MARIO, BRUCIALO!

Nonostante tutto, sul meccanismo di base non mi ero sbagliato poi molto. Controllando l'eroe con pochi e intuitivi comandi, in BZB è necessario falciare il più alto numero possibile di zombie, usando un volume di fuoco gigantesco ma commisurato all'incredibile quantità di carne morta da macellare. In realtà, però, anche nelle premesse il gioco di Doublesix presenta una particolarità, rispetto a quanto visto nel succitato RN e in Zombie Apocalypse per Xbox360: qualsiasi sia la modalità di gioco, è possibile accedere agli stage successivi solo raggiungendo un punteggio minimo, appunto la medaglia di bronzo, dopodiché la battaglia può andare avanti alla ricerca dell'oro e dell'argento, senza alcun obiettivo finale se non quello di dimostrare la propria abilità. Alla mancanza di una qualsivoglia storyline, proprio come in un coin-op particolarmente primitivo, si affianca la caratteristica a cui abbiamo fatto riferimento in apertura, capace di cambiare radicalmente l'approccio all'azione: le uccisioni "semplici" sono ben poco remunerative, a fronte di centinaia di migliaia di punti da macinare, ma una volta appiccato il fuoco ai fiumi di non-morti (con una torcia o con il lanciafiamme) il punteggio comincia a salire con velocità direttamente proporzionale al numero di creature incendiate e uccise. Il fuoco in sé, d'altronde, è inefficace senza le armi a disposizione, che compaiono sullo scenario in una sequenza che è bene imparare a

È POSSIBILE ACCEDERE AGLI STAGE SUCCESSIVI SOLO RAGGIUNGENDO UN PUNTEGGIO MINIMO, SENZA ALCUN OBIETTIVO FINALE SE NON QUELLO DI DIMOSTRARE LA PROPRIA ABILITÀ



Un angolo o una strettoia sono sempre bei posti dove macinare gli zombie. In BZB, tra l'altro, bisogna macinarne decine di migliaia.

Stavolta non la calcio, la dinamite: dopo aver radunato gli zombie con un bel cervello, mi rimbocco le maniche e li massacro a bastonate.

Premendo il pulsante al centro dello schermo, dopo una certa soglia punti, si attivano particolari bonus, che contemplano UFO e persino una luce divina.

La pioggia impedisce di dar fuoco alle piccole carogne. Per questo motivo, in questa sfida bisogna affidarsi alle esplosioni e a una griglia elettrica.

Non solo Tony Manero: in questo caso il bottone rosso mette tutti a fare ginnastica.

LO STILE VISIVO SCELTO DAGLI SVILUPPATORI È QUELLO DI UN CARTOON CON CONNOTATI MARCATAMENTE DEFORMED, CONDITO DA FRATTAGLIE, LAGHI DI SANGUE ED ESPLOSIONI

memoria, se si vogliono raggiungere le vette più alte: l'arsenale di partenza è composto da una pistola con proiettili infiniti, da alternare a shotgun, mitragliatta Uzi, mazza da baseball e motosega, mentre ondata dopo ondata cominceranno ad apparire armi più potenti, come una mitragliatrice a canne rotanti e una falciatrice, capaci di scavare ampi solchi in mezzo alle frattaglie volanti.
A ricoprire il ruolo del leone sono, però, una serie di gingilli utilizzabili con il tasto di fuoco secondario, e altri espedienti già noti ma usati in modo "creativo": l'utilità del lanciafiamme è evidente, viste le prerogative del gameplay, come pure la possibilità di lanciare dinamite in mezzo ai non morti (calciando il candelotto!), ma a questi deterrenti si aggiungono uno strano aggeggio per succhiare e sparare cervelli, utile ad allontanare o radunare l'orda, un fucile "sonico" per immobilizzare all'istante i nemici (in un'irresistibile posa "alla Tony Manero") e un peculiare pulsante rosso al centro degli scenari, con effetti distruttivi sempre diversi. Naturalmente, è dall'intrecciarsi di tutte queste caratteristiche che si trae la maggiore soddisfazione, oltre che la possibilità di accedere a tutte le location: sono previsti punteggi bonus per ogni azione speciale, e potete solo immaginare quanto sia grande la gioia di veder accumulare decine di migliaia di punti in pochi secondi, dopo aver incendiato, radunato e fatto saltare in aria centinaia di schifose creature.

DAGLIE DE TACCO, DAGLIE DE PUNTA

Davanti a un prodotto così divertente e ben concepito, dispiace rilevare un'inevitabile ripetitività dopo le prime intense sessioni, complici la natura stessa del gameplay e la limitatezza dei contenuti: 6 stage e relativi scenari (classici ma variegati) non sono molti, anche se accanto alle 4 modalità principali, dove bisogna "semplicemente" sopravvivere o difendere un obiettivo (la dolce Daisy, piazzata in una decappottabile), sono state aggiunte 10 sfide particolarmente ben fatte, con mappe dedicate e regole leggermente diverse per mettere alla prova i riflessi e una minima capacità strategica.
Anche sotto il profilo tecnico, BZB si difende con dignità. Sarebbe persino sciocco disquisire del livello delle texture o della mancanza di un vero engine fisico, perché alla fine si sta parlando di una proposta volutamente modesta nei contenuti (e nel prezzo), capace però di sfruttare al meglio i suoi miseri 280 MB di client su Steam. Lo stile scelto dagli sviluppatori è quello di un cartoon con connotati marcatamente deformed, condito da frattaglie, laghi di sangue ed esplosioni realizzate in modo basilare ma efficace (da tenere presenti: il lampo offusca temporaneamente la visuale), mentre il fuoco si dimostra paradossalmente l'effetto meno riuscito. Anche le IA sono elementari ma ben orchestrate, con creature che riescono nell'intento di risultare contemporaneamente pericolose e divertenti da vedere (pur se sopra alle righe): ottimi gli "zombie-ballerina", danzanti nel loro tutù fucsia, ma che ne dite di un energumeno che cerca di arrostirci con le sue flatulenze?
Per quel che riguarda la qualità della conversione e l'adattamento al servizio Steam, invece, la situazione è largamente migliorabile: soprattutto, il framerate non è stabile come ci si aspetterebbe, e anche la risposta dei controlli via mouse e tastiera avrebbe bisogno di piccoli aggiustamenti (io ho giocato così, anche per scattare le immagini che vedete qui intorno, ma è possibile adoperare il "solito" pad Xbox360). Come accade nel titolo originale, infine, ogni risultato viene registrato e confrontato con la classifica mondiale, dove si trovano giocatori in grado di totalizzare svariati miliardi di punti. Scordatevi quindi multiplayer e coop: BZB permette solo di mostrare le proprie imprese solitarie ad altri sterminatori di zombie, oppure di consumarsi i tendini delle mani per battere il proprio "best-score". Proprio quello che sto per fare ora.

Mario Baccigalupi
Secondvariety@sprea.it

Ogni scenario risponde a precisi cliché cinematografici: qui siamo in una base militare, come visto in 28 Settimane Dopo e in alcuni film di Romero.

Commento

È un peccato non poter portare Burn Zombie Burn in zona bronzo: la conversione appare frettolosa in alcuni aspetti, pur permettendo di godere del gioco in ogni sua parte, e l'offerta si presenta limitata come nell'incarnazione originale, con una continua gara contro sé stessi, senza co-op e senza nemmeno un abbozzo di storyline. Tuttavia, le meccaniche del buon zombie-shooter di Doublesix funzionano anche su PC, rendendo palesi i motivi per cui è stato apprezzato su console: come ai bei tempi che furono, la furiosa cumulazione dei punti diventa elemento additivo, grazie alla combinazione distruttiva di fuoco, esplosivi e strumenti più demenziali, belli da usare e capaci di stemperare la tensione mentre inanellate una combo dietro l'altra.

Pro: Additiva scalata dei punti. Mattanza ben orchestrata. Costa poco e diverte molto.

Contro: Qualità della conversione migliorabile.

VOTO 76

A cura di: Matteo Lorenzetti elvin@sprea.it

Che effetto hanno le patch su un viodeogame? Le modification ne allungano la vita? Che supporto ha avuto dagli sviluppatori? TGM After si propone di analizzare l'evoluzione dei giochi recensiti.

BIOSHOCK 2

Bioshock 2 è stata senz'ombra di dubbio una delle pubblicazioni post natalizie di migliore qualità dell'inizio del 2010. Del resto, il seguito del gioco dell'anno 2007 è stato realizzato in maniera impeccabile per quanto riguarda il single player ed è stato impreziosito da un multiplayer coerente con gli eventi del gioco originale. Il lavoro svolto dai Digital Extremes è encomiabile per com'è riuscito a creare una componente multigiocatore senza snaturare il background di Rapture. La rielaborazione dei livelli dell'originale Bioshock è stata apprezzata dai fan più accaniti della serie, nonostante le modalità di gioco non siano particolarmente innovative. Se per il single player non ci sono stati particolari problemi di funzionamento a ridosso della pubblicazione, la storia è stata piuttosto diversa per il multiplayer; per un mese e mezzo dopo la data di lancio la componente online è stata criticata a causa della scarsa stabilità del servizio multi giocatore, non basato su server dedicati ma sullo stesso concetto di "multiplayer blindato" mutuato dalla versione console Xbox 360 che abbiamo già visto all'opera in Modern Warfare 2. Ovviamente questa scelta commerciale non ha fatto impazzire l'utenza PC, che ha dovuto fare i conti con bachi e instabilità varie di cui 2K Games si è liberata nel giro di un paio di mesi grazie alla pubblicazione di due patch piuttosto consistenti. Il primo impatto non molto positivo, cui si è aggiunta la necessità di autenticarsi al servizio Live! di Microsoft, è stato esacerbato dalla tempistica di uscita del gioco, proprio nei mesi di maggiore successo della concorrenza online più agguerrita (Modern Warfare 2, Left 4 Dead 2 e Bad Company 2). Il risultato finale è sotto gli occhi di tutti: dopo un inizio stentato, la piccola community multiplayer si è via via ridotta al lumicino e l'impressione è che a poco siano valsi gli sforzi di 2K Games di mantenere viva la componente multiplayer del gioco. La pubblicazione di un DLC multigiocatore a pagamento (Rapture Metro) con alcune mappe e modalità gratuite ha generato qualche interesse ma l'impressione è che i Big Daddy siano già scappati dal bacino di carenaggio per poter sperare in una ripresa della community a fine 2010. L'arrivo di due nuovi DLC single player (The Protector e Minerva's Den) conferma la volontà di 2K Games di concentrarsi quasi esclusivamente sul pubblico di appassionati del gioco in solitario.

Questo, in concomitanza con la mancanza più totale di mod e add-on artigianali, difficilmente risolleverà le sorti di un multiplayer buono per una partita occasionale ma privo di una community solida in grado di garantirne la sopravvivenza oltre la prossima stagione natalizia. Fortunatamente, la componente single player rimane tremendamente solida e grazie all'arrivo dei due DLC sopra menzionati, riesce a salvare BioShock 2 dall'onta del bollino rosso.

VOTO TGM N° 257

COLIN McRAE DIRT 2

Codemasters ci ha sicuramente preso gusto nel realizzare giochi di guida di una certa qualità. In attesa del chiacchieratissimo titolo dedicato alla Formula 1, ci consoliamo con il TGM After di DiRT 2, seguito del gioco che ha dato il via al nuovo corso della serie Colin McRae nel 2007 grazie all'arrivo di un motore grafico tutto nuovo. Dopo la delusione del multiplayer di DiRT (completamente assente) siamo qui a celebrare le vere potenzialità di un gioco che ha dovuto attendere l'arrivo di GRID per poterne sfruttare le stesse potenzialità multigiocatore. I risultati sono eccellenti, grazie soprattutto alle numerose modalità che permettono fino a otto giocatori di sfidarsi online in feroci gare a tempo o a sportellate, sia online sia in rete locale. Vista la notevole antipatia di molti utenti verso il Live di Games for Windows si sono moltiplicati i siti di appassionati che organizzano tornei e campionati usando Hamachi e la feature della rete locale cui vi consigliamo caldamente di prendere parte. Come al solito, per i titoli Codemasters, non ci si può attendere granché dalla community del modding in quanto il gioco è blindatissimo dal punto di vista tecnico. In quanto a divertimento "sporco" offerto dall'online, però, DiRT 2 non è praticamente secondo a nessuno. Peccato per l'assenza di qualche DLC di qualità, promessa cui Codemasters non ha dato seguito, probabilmente a causa della defezione di molti sviluppatori del gioco originale che hanno deciso di mettersi in proprio. Un rischio per DiRT 3?

VOTO TGM N° 256

S.T.A.L.K.E.R.: CALL OF PRIPYAT

Pochi appassionati sono fedeli a un brand come i fan della serie S.T.A.L.K.E.R., ma del resto, si tratta di una scelta che ha radici nella qualità di un gioco che quattro anni fa ha cambiato il modo di intendere gli FPS/RPG su PC. Dopo Shadow of Chernobyl e Clear Sky, è stata la volta di Call of Pripyat, terzo e ultimo capitolo della serie di GSC Game World ambientata nella zona di esclusione intorno al reattore di Chernobyl. Se poco c'è da dire sul single player, basato sugli schemi di gioco del titolo originale, ancora meno si può fare del multi, su cui, già in sede di recensione, avevamo avuto occasione di esprimere più di un dubbio. Perplessità assolutamente confermate anche in questa seconda analisi a causa della struttura del multiplayer completamente mutuata dal precedente Clear Sky senza alcun genere di innovazione sul fronte del gameplay. Una modalità inedita, alcune mappe nuove e altre riciclate non sono state assolutamente sufficienti per rinnovare l'interesse verso un gioco sicuramente più concentrato verso l'esperienza single player che non su quella multigiocatore. E infatti la community di S.T.A.L.K.E.R. ha confermato il suo interesse per il lato modding, con una dozzina di modification di un certo interesse che rielaborano i contenuti del single player o ne aggiungono di nuovi. Se siete superappassionati della serie, potrebbero essere l'unico vero buon motivo per un acquisto ritardato.

VOTO TGM N° 257

FRAGZONE

A cura di: Matteo Lorenzetti elvin@sprea.it

L'estate sta finendo e il Raffo se ne va... No, non temete, non siamo i Righeira e tanto meno il procione redazionale leverà le tende dalla sua scrivania. Nella poesia del momento, dovevamo trovare un modo per uscire dalla calura estiva 2010. Ma questo è solo l'incipit: le novità, come potete vedere dalle pagine che seguono, non mancano...

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti elvin@sprea.it

VIDEOGAMESPARTY @ LUCCACOMICS & GAMES 2010

Quando il fumetto non va dal videogioco, il videogioco va dal fumetto...

Ne abbiamo parlato a scoppio ritardato in occasione dell'evento alla Pelota Jaialai di Mil ano dello scorso giugno e questo mese giochiamo d'anticipo dandovi tutte le informazioni che servono per non perdervi l'evento autunnale organizzato da Videogames Party. Come si usa per le manifestazioni di un certo successo, anche quest'anno il piacere della consuetudine investe due mondi in apparenza molto distanti tra loro e in realtà quanto mai vicini quali sono fumetti e videogiochi.
Il sodalizio iniziato nel 2008 tra Videogames Party e Lucca Comics & Games è proseguito anche nel 2009 e avrà una sua terza incarnazione in questo 2010 grazie alla condivisione degli spazi espositivi che gli organizzatori della kermesse fiorentina hanno concesso a Nicola Pisano e la sua banda di appassionati di multiplayer per PC e console. L'evento si svolgerà come sempre all'interno della cinta muraria della splendida cittadina toscana in svariate location, ma tutte a portata di passeggiata l'una dall'altra. Tra convention ed esposizioni dedicate ai fumetti e ai giochi da tavolo, sarà ovviamente presente anche lo stand di Videogames Party; non cambia ovviamente la formula dell'evento nell'evento che mescola spettacolo sul palco, presentazione di vari titoli tramite un inesauribile YoYo e coinvolgimento del pubblico grazie a centinaia di PC e console collegati in rete per sfidarsi in tornei ad alto tasso di adrenalina (soprattutto quando vengono trasmessi sul grande schermo). Proprio il multiplayer di molti titoli EA (Blur, Medal of Honor, Battlefield Bad Company 2, FIFA 11) sarà il punto di forza della manifestazione, che inizierà sul sito di Videogames Party (www.videogamesparty.it) con le eliminatorie gestite dal sistema automatizzato dei tornei e si concluderà dal vivo con le sfide tra i migliori player della penisola. I giocatori occasionali non avranno nulla da temere: il numero di postazioni di gioco sarà ampiamente sufficiente a garantire il divertimento di tutti anche grazie alla possibilità di effettuare una preiscrizione online, onde evitare lunghe code all'ingresso. L'evento fumettistico e ludico inizierà il 29 Ottobre per concludersi il primo di Novembre mentre i battenti del padiglione di Videogames Party rimarranno aperti dalle 10.00 di sabato 30 alle 20.00 di domenica 31 ottobre. Organizzatevi di conseguenza se volete dividere la vostra presenza in quel di Lucca tra le due manifestazioni, sempre che non decidiate di piantare una tenda da campeggio davanti al palco di Videogames Party e assistere a presentazioni, cosplay e modding contest. Oltre a giocare come pazzi per due giorni filati.

Giorgia Vecchini, una delle Cosplayer italiane più ammirate, non manca quasi mai agli eventi di Videogames Party.

L'evento alla Pelota di Milano è stato un successo di pubblico senza precedenti: i presupposti per fare bene anche a Lucca ci sono tutti.

I contest non mancheranno: anche il modding PC avrà i suoi migliori rappresentanti.

Dietro le quinte: Yoyo ed Every alle prese con la preparazione dell'evento.

GAMES FOR WINDOWS LIVE

Sono passati ormai tre anni dall'introduzione del client di Games for Windows - Live, la piattaforma Microsoft che, nelle intenzioni della casa di Redmond, avrebbe dovuto parificare l'utenza Windows a quella console sotto molti aspetti. Anche se i vantaggi descritti al pubblico erano quelli di una maggiore funzionalità sotto forma di un gaming network simile al Live! per console, era chiaro fin dall'inizio che, almeno nelle prime fasi della sua pubblicazione, il client GFWL sarebbe stato poco più che una protezione antipirateria con supporto alla tecnologia di Messenger Live. Il tutto sfortunatamente piagato da un'interfaccia a dir poco scomoda e bachi di funzionamento di vario genere. Il primo grosso aggiornamento giunto a fine 2008, nonostante un restyling molto evidente, ha aggiunto solo le funzionalità di un Marketplace integrato tra titoli PC e console, che non bastava certo a riflettere la visione di Live Anywhere preconizzata da Bill Gates all'E3 del 2006. I mesi successivi, nonostante gli apprezzamenti per il lavoro svolto, non hanno visto materializzarsi tutte le promesse di Microsoft: in particolar modo ci riferiamo alla connettività tra vari utenti all'interno di uno stesso gioco in termini di chat vocale, gestione di partite in modalità competitiva o cooperativa e consultazione degli achievement ottenuti. Tutte cose che Steam offre da tempo senza mandare in crash il computer ogni volta che si passa da una finestra all'altra. Basta questo a definire l'attuale client di Games for Windows - Live un fallimento su tutta la linea? A nostro modo di vedere assolutamente sì, specialmente dopo anni di promesse non mantenute, in barba allo sbandierato supporto al connubio PC/Windows come piattaforma di gioco. In tre anni non siamo quindi andati oltre a una protezione antipirateria e a un marketplace decisamente molto poco fornito in rapporto alla qualità e quantità di servizi offerti dalla concorrenza. Alla luce di questa situazione, l'annuncio dell'arrivo della versione Beta 4 del client per la fine del 2010 va vista in un'ottica decisamente particolare, soprattutto se pensiamo a quello che Microsoft vuole realmente fare e a gli effettivi risultati degli ultimi 36 mesi. Gli effetti di questa situazione sono molto chiari e sotto gli occhi di tutti: il divario qualitativo tra i servizi offerti è molto consistente tra le versioni console e PC. L'impressione è che alla base di questa differenza non vi siano solo i sessanta euro che gli utenti Xbox 360 sborsano annualmente, bensì una precisa volontà commerciale.

Il licenziamento di Chris Early, capo progetto della piattaforma GFWL all'inizio del 2009, ha coinciso quasi alla perfezione con il termine degli aggiornamenti per il client. Le motivazioni della "cacciata" non sono però riconducibili a sue reali o presunte incapacità, dato che poche settimane fa il nostro amico è stato assunto in Ubisoft, proprio per gestirne la divisione dedicata al digital delivery. Un caso? Non ci sembra proprio. Giunti a questo punto, è lecito farsi (e farvi) una domanda. Quanto conviene ancora a Microsoft continuare nella pantomima del supporto a sé stessa e a terze parti sapendo che la pubblicazione di un prodotto serio (e gratuito) andrebbe a intaccare le potenzialità del mercato console? L'arrivo della beta 4 del client potrebbe rispondere a molte domande. In modo definitivo.

BioShock è stato uno dei titoli di fascia alta a fare uso del client GFWL...

... insieme a GTA IV e relativi DLC.

Quante volte vi si è inchiodato il PC nel passare dalla schermata del menu principale all'autenticazione del client GFWL?

Se siete delle "achievement whore", difficilmente andrete d'accordo con Games for Windows - Live.

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti

GRATUITI E CONTENTI

Quando il successo passa attraverso una nuova strategia di marketing.

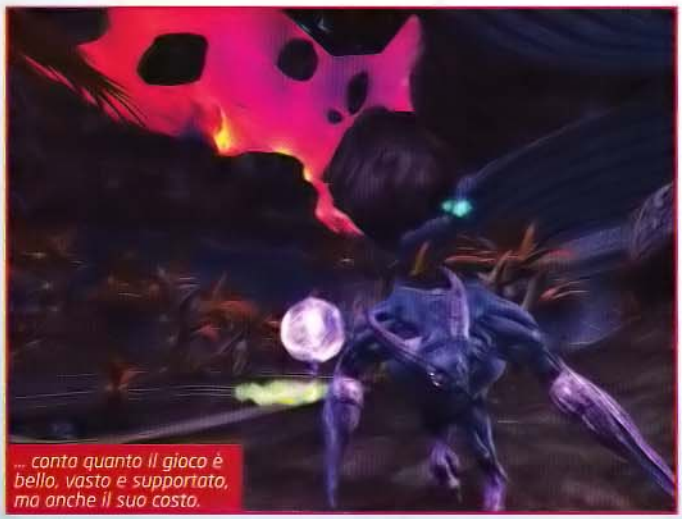
Conversando amabilmente con il nostro Mascalzone durante la pausa estiva, è nato un interessante dibattito sulle potenzialità dei MMO che dal punto di vista commerciale "a prezzo pieno" hanno sparato tutte le loro cartucce. Abituati a ragionare con i numeri necessari ai publisher per rientrare dagli investimenti, un unico pensiero ci passava per la testa nel momento in cui un MMO abbandonava la formula del pagamento mensile in favore della gratuità parziale o completa: ecco un'altra vittima di World of Warcraft incamminarsi lentamente verso il cimitero dei MMORPG. È successo per decine di titoli, spariti senza lasciare traccia, e nessuno, con il passare degli anni ha mai dubitato che, in un settore competitivo come questo, la gratuità fosse l'anticamera di quell'oblio digitale che è lo spegnimento dei server. La situazione tuttavia sta effettivamente cambiando e l'estate appena conclusa ci ha dato l'opportunità di verificare con mano un netto cambio di mentalità da parte degli appassionati nei confronti dei titoli che diventano, in varie forme e modalità, gratuiti. Nei mesi scorsi, infatti, Sony Online Entertainment e Turbine hanno annunciato un cambio radicale nell'approccio alla loro clientela: Everquest 2, Dungeons & Dragons Online e Lord of the Rings Online diventeranno gratuiti e chiunque potrà scaricarne il client e iniziare a giocare immediatamente sugli stessi server dell'utenza a pagamento. Pur mantenendo la possibilità di effettuare una sorta di sottoscrizione vip e con diverse tipologie di limitazioni per tutti e tre i titoli che vi abbiamo elencato (funzionalità commerciali, di gilda, inventario, ricchezze accumulabili), le avventure principali e le varie side quest resteranno comunque giocabili dall'inizio alla fine nella loro interezza. Con un'offerta di questo genere, cambia completamente la prospettiva nel rapporto qualità prezzo tra quello che effettivamente si sta giocando e quello che si paga. Che può essere nulla in un mese quanto qualche dollaro (o euro) per accedere agli oggetti e ai servizi dello store. Questo cambio di prospettiva sul costo mensile è stato alla base del successo di molti titoli in estremo oriente, che da anni vengono realizzati fin dalla loro progettazione per questo modello di business. Solo che quando viene affiancato all'effettiva qualità di titoli molto vasti e prodotti in modo professionale da publisher di grande esperienza, i risultati sono di tutt'altro spessore. Dungeons & Dragons Online, da ventimila irriducibili rimasti, è passato di colpo a oltre un milione di utenti. Molti non sborseranno un soldo, ma se la metà buona di questi scuciranno almeno un paio di euro al mese ecco che in colpo solo, si ricomincia a parlare di prodotti capaci di fruttare cifre a sette zeri ai loro autori. Non male per un gioco che si pensava imminente al fallimento a causa di paragoni scomodi con la potenza commerciale di Blizzard. È chiaro: un simile successo, che ha tutte le carte in regola per essere ripetuto sui server europei di LOTRO e Everquest 2, parte dal presupposto di giochi solidamente realizzati, dai contenuti notevoli e tenuti vivi da un nocciolo duro d'utenza. Nel panorama MMO attuale, quanti altri titoli possono vantare un simile pedigree?

IL PROSSIMO DELLA LISTA

La risposta alla domanda posta alla fine dell'articolo è piuttosto ovvia: Warhammer Online, da più parti (noi compresi, nel TGM After dello scorso maggio) è stato additato come uno dei più clamorosi fallimenti commerciali nella storia recente dei MMO, soprattutto se pensiamo che veniva da un'accoppiata, quella tra Mythic Entertainment e EA, che garantiva investimenti e supporto a lungo termine. Una soluzione come quella adottata da Turbine potrebbe essere funzionale alla sua rinascita?

Lord of the Rings Online sarà il prossimo titolo gratuito di Codemasters: è lecito prevedere un successo di proporzioni ancora maggiori rispetto a DDO.

Da quattro gatti a un milione di utenti nel giro di una settimana: il concetto è ormai chiaro...



... conta quanto il gioco è bello, vasto e supportato, ma anche il suo costo.

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti

BETAMACHINE

MEDAL OF HONOR

Activision, aspettaci.

Dopo aver speso oltre centotrenta ore della mia vita su Modern Warfare 2, devo ammettere che la curiosità per questo nuovo capitolo della serie Medal of Honor era tanta. In ogni caso le venti ore di gioco trascorse sul multiplayer del nuovo FPS targato EA hanno risposto a molte delle domande che rodevano la mia mente di guerrafondaio incallito. Per la più importante (sarà migliore di Modern Warfare 2?) dovremo attendere l'arrivo della versione completa, ma la prima occhiata estiva alla beta MP fa sicuramente ben sperare per il futuro. La Open Beta permetteva infatti di testare tre mappe multigiocatore in modalità conquista, il tutto fra due fazioni molto discusse in questi ultimi anni di cronaca: le forze speciali americane e i ribelli talebani arroccati tra le montagne dell'Afghanistan. La mappa Helmand Valley è quella su cui si sono concentrate le attenzioni della maggior parte dei betatester: rurale ma con edifici, spaziosa ma non al punto da far perdere il giocatore, è stata il teatro perfetto per le nostre sparatorie che hanno messo immediatamente in mostra i tratti distintivi di questo gioco. La prima notizia è che si gioca in modo molto diverso da entrambi i Modern Warfare, a prescindere dalle modalità utilizzate. Il risultato di uno scontro dipende meno dall'abilità del singolo, quanto dalla capacità del gruppo di muoversi tatticamente e occupare i punti strategici dello scenario, in modo da mettersi in condizione di tenere il nemico costantemente sotto tiro. Gli appassionati del modern warfare (!) noteranno subito il maggiore realismo di questo approccio, che premia la comunicazione tra i membri del gruppo e l'affidamento sulla propria mira piuttosto che sull'arrivo di supporto dal cielo. La filosofia è la stessa di Battlefield, ma in questo caso il gameplay è più immediato a causa dell'assenza dei veicoli e delle dimensioni delle mappe. L'accento sul realismo piuttosto che sulle meccaniche studiate per aumentare il divertimento è messo in evidenza da altri particolari di cui abbiamo parlato nell'apposito box. Nel complesso, l'esperienza di gioco è stata quindi positiva, anche se alcuni difetti ci fanno sperare in una correzione del gameplay da parte di EA sul fronte del respawn. La gestione di questo aspetto nelle mappe aperte va sicuramente rivista: la frequenza con cui ci si ritrova sotto il fuoco nemico senza la possibilità di mettersi al coperto diventa velocemente frustrante, soprattutto se i compagni di squadra sono più schiappe di noi. A parte questo, il feeling del gameplay dell'originale Medal of Honor c'è tutto e l'impressione è che in occasione della recensione finale ci sarà molto da disquisire sulla diversa direzione presa da EA rispetto ad Activision.

CLASSI E VAMPATE

Le poche classi a disposizione (fante, cecchino, forze speciali, niente medico) e la presenza dei lampi all'imboccatura delle armi quando si fa fuoco sono i tratti distintivi di questo Medal of Honor, quelli che insomma lo differenziano dagli altri sparatutto mainstream presenti sul mercato. Oltre all'inconfondibile schiocco di chi usa un AK47 dalla lunga distanza, la nostra posizione viene rivelata dalla vampa che indica al nemico la nostra posizione, con conseguenze nefaste per i camper più sfegatati. L'unica concessione a favore del gameplay, ma a discapito del realismo, è la presenza di un radar che indica la zona degli scontri a noi vicini, un modo per tenere compatte le squadre e non frammentare l'azione con novizi che vagano inutilmente per le mappe.

a cura di Paolo Davide "Mascalzone" Lumia

MASSIVENEWS

Le più succose anticipazioni sul mondo in continua evoluzione dei MMOG: tutto quello che fa mass-notizia si trova qui!

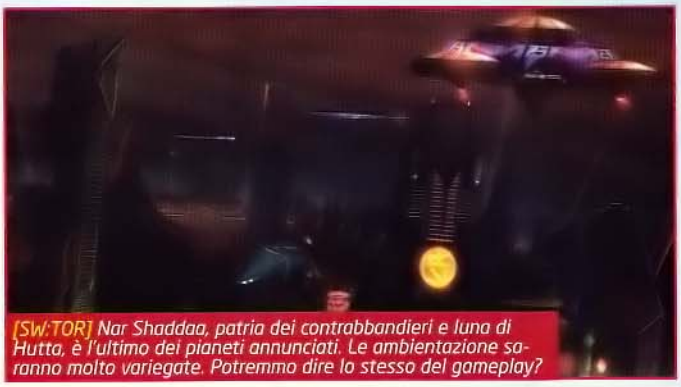
Rieccoci per parlare dei MMORPG più attesi dagli appassionati dopo il numero dedicato ai titoli free to play del mese scorso. Parto a bomba con **Guild Wars 2**: a luglio vi avevo introdotto il gioco e presentato la prima classe giocabile. È il momento di aggiornarvi: ArenaNet non si è fatta pregare ed in quest'ultimo periodo ha sfornato parecchie informazioni: si era detto che per la fase di exp gli sviluppatori avevano in serbo novità in grado di dare quella scossa al genere che gli appassionati aspettano da tempo. Sappiamo che ogni personaggio si evolverà seguendo una storia individuale unica che dipenderà, ovviamente, dalle scelte iniziali (razza, classe) ma soprattutto da come questi si rapporterà col mondo di Tyria, a seconda di quale Ordine entrerà a far parte, scegliendo quindi quale trama seguire, e da come vorrà interpretarla. A differenza dei concorrenti, GW2 non offrirà infatti un cammino predeterminato, ma lascerà ai player ogni decisione relativa all'evoluzione, oltre che alla genesi dei PG. Una cosa che detta così può apparire scontata, ma non lo è affatto: basti pensare che ogni classe sarà in grado di acquisire skill differenti a seconda dei tratti che sceglierà di sviluppare. Questi saranno divisi in quattro categorie principali: forza, tattica, armi da mischia e armi da distanza, e permetteranno di incrementare l'abilità nell'uso delle armi secondo una larga varietà di stili. Considerato che vi saranno circa un centinaio di tratti per classe, le possibilità di specializzazione saranno praticamente infinite e determinate in toto dalla vocazione di giocare in un modo piuttosto che in un altro. ArenaNet ha insomma preso il sistema a build che tanto successo ha registrato col prequel e l'ha enormemente ampliato, defenestrando definitivamente le abituali classi precostruite in favore di qualcosa di decisamente più versatile. I livelli, inoltre, saranno 80 e non più 20 ma verrà mantenuta quella curva di progressione piatta tramite cui viene scongiurata la corsa all'exp cardine di molti concorrenti. "Rerollare" non sarà quindi un'esigenza insita nelle meccaniche di gioco (alleluia!), ma una scelta legata alla volontà di creare un PG dalla differente biografia, e non per il ruolo dello stesso nel party. Se non lo avete ancora fatto, vi invitiamo a tornare indietro di una manciata di pagine e leggere il risultato della prova su strada che ci ha visti protagonisti a Colonia. Passiamo a un altro peso massimo, **Star Wars: The Old Republic**. Chi ha letto la pun-

[GW2] Cacciatori in azione. Questa classe fa ricorso ad arco e pet per farsi strada tra i nemici...

[GW2] ... mentre il guerriero si occupa di elargire mazzate a suon di spada e scudo al malcapitato di turno.

[GW2] Più di cento tratti per ogni classe, ognuno corrispondente a una diversa abilità speciale, attiva o passiva.

[GW2] Questa foto serve a toglierví ogni dubbio sulla qualità della grafica del titolo ArenaNet. Non resta che augurarsi che cotanta meraviglia giri a dovere anche senza un PC della NASA.



[SW:TOR] Nar Shaddaa, patria dei contrabbandieri e luna di Hutta, è l'ultimo dei pianeti annunciati. Le ambientazione saranno molto variegate. Potremmo dire lo stesso del gameplay?

[SW:TOR] In Star Wars Galaxies la Corellian Corvette era un'avvincente istanza in cui dar sfoggio delle proprie capacità di combattente. In The Old Republic, invece, potrà essere la nostra casa!

[WoW] Con il nuovo sistema di talenti che farà il suo debutto con Cataclysm ogni classe avrà accesso a tre diverse specializzazioni.

[WoW] Si tornerà anche a BRD...

tata dedicata all'E3 saprà che non mi ha particolarmente impressionato: è parecchio tradizionale. In altre parole, la mano di BioWare fa un po' fatica a vedersi. Non dal punto di vista cosmetico o della bontà della trama: chi sta aspettando KoTOR 3 può stare più che tranquillo. Mi riferisco alle meccaniche, che non sembrano andare oltre il collaudatissimo Theme Park. Contrariamente a Guild Wars 2, qui sembra che lo sviluppatore non si stia impegnando particolarmente per offrire caratteristiche di grido al gioco. Ciò andrà sicuramente bene ai netgamer di primo pelo, ma chi arriva da altri MMORPG potrebbe trovarsi parecchio condizionato. In quel di Edmonton tra l'altro sembra abbiano le idee un po' confuse: hanno annunciato le astronavi con housing incorporato, cosa buona e giusta, ma pilotarle significherà doversi muovere sui binari: non è ancora ufficiale, ma a quanto pare il combattimento spaziale sarà relegato a mero tunnel shooter. Qualcosa di simile al Rebel Assault di metà anni '90, con grande rammarico per chi si aspettava qualcosa di più interattivo e profondo. Aspettiamo conferme prima di darne un giudizio definitivo, ma le premesse non sono certo da strapparsi le vesti.

Passando a **World of Warcraft**, terminata l'NDA il cantiere di Cataclysm è ormai aperto al pubblico, anche se per l'annuncio della data d'uscita dovremmo aspettare il BlizzCon di fine ottobre. Da segnalare il marasma scatenato dal diktat relativo alla Real ID poco prima dell'uscita di StarCraft II: praticamente Blizzard voleva costringere la gente a postare sui forum con nome e cognome. Le polemiche e le minacce di cancellazione degli account Battle.net sono state talmente numerose da costringere la softco a una repentina marcia indietro. Notevole. In tema di novità hanno cominciato a circolare le prime immagini di Azeroth dopo la devastazione portata da Deathwing: è dura fare l'abitudine a cose come il Loch Modan asciutto o viceversa le Thousand Needles allagate, ma è il bello di quest'espansione. Non mancano poi le nuove zone, dal nuovo battleground Twin Peaks al dungeon Grim Batol. Oltre alle cose che vi ha raccontato il ToSo sullo scorso numero, sono stati resi noti i cambiamenti che rivoluzioneranno le professioni. Niente di definitivo – per davvero – e poi aspettiamo che sollevino il velo di mistero che copre Archeology, la novità reale di questo giro sulla giostra.

Concludo con le cattive notizie: dopo quello italiano, ha chiuso tutto il supporto europeo, affidato ai francesi di GOA, di **Warhammer Online**. Un fiasco totale, impensabile date le premesse. Server, servizi di pagamento e quant'altro sono stati dirottati in America, con Mythic impegnata nella disperata ricerca di risollevare le sorti della sua creatura. Auguri. Hanno infine chiuso **Chronicles of Spellborn**, titolo che meritava ben altra sorte ma vittima di un lancio disastroso e di un rilancio mai avvenuto, ed **Exteel**: questo MMOFPS gratuito non portava più fieno nella cascina di NCsoft, ed è stato tagliato. Pazienza che fosse giocato e apprezzato.

IL MMORPG DEL MESE: NEED FOR SPEED WORLD

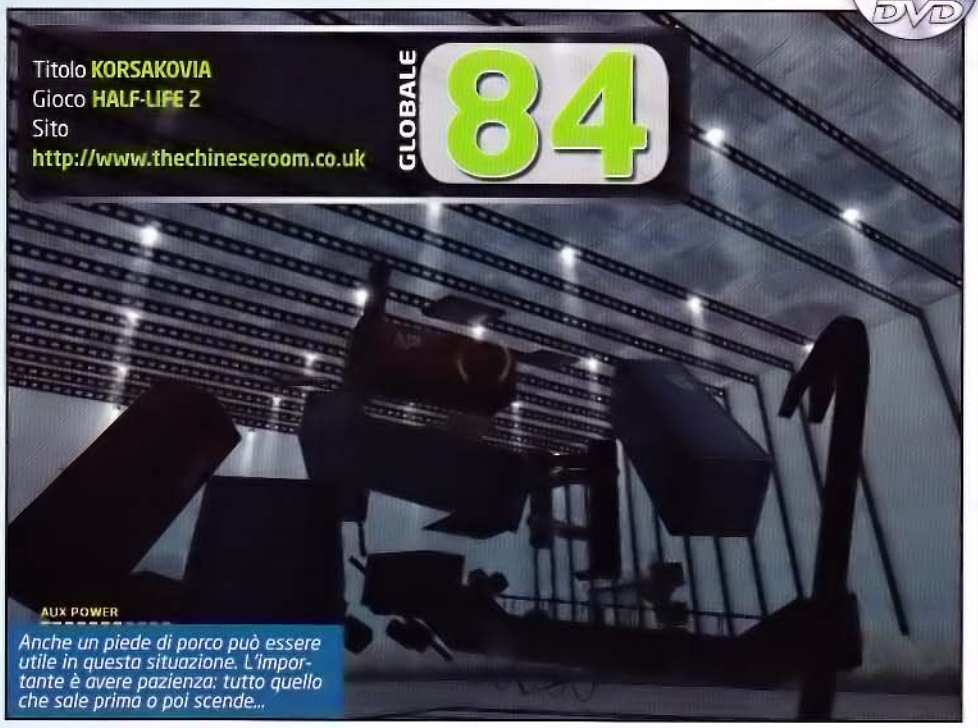
Tema della beta machine di qualche mese fa, N4S World è stato finalmente lanciato. Si tratta di un gioco di corse online che non ha le pretese di uno Shift o di un Hot Pursuit, ma si segnala per l'ottima realizzazione tecnica, praticamente esente da difetti, e la gratuità. Potete infatti scaricarlo dal sito ufficiale a costo zero e giocarlo finché non vi sarete stancati di scorrazzare in lungo e in largo per l'immensa città in cui è ambientato. Una volta acquistato il mezzo e tamarrato come solo nei giochi di questa serie si può fare, avrete a disposizione un gamepaly che offre corse in singolo, contro gli altri giocatori (fino a 8) e fughe dai sempre imbufaliti poliziotti. La progressione del pilota, i diversi kit prestazionali per le vetture e i power up costituiscono il template persistente, vera forza di questo gioco. Sì, sotto l'aspetto estetico non ha nulla a che spartire con i rivali più agguerriti, ma a livello di divertimento è vero il contrario. Non vi resta che constatarlo in prima persona: world.needforspeed.com e passa la paura.

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti

MODIFICATION

Quando la paura fa novanta, s'installa Half-Life 2.

FPS - KORSAKOVIA



Anche un piede di porco può essere utile in questa situazione. L'importante è avere pazienza: tutto quello che sale prima o poi scende...

Da sempre Half-Life 2 è riconosciuto come uno degli sparatutto "piattaforma" di maggiore interesse per quanto riguarda la realizzazione di mod di una certa qualità. L'ampia disponibilità di strumenti di sviluppo legati all'editor di Valve (l'Hammer) e una comunità ormai attivissima tra quelle che mensilmente sfornano modification a ripetizione, garantiscono prodotti artigianali tra i più diversi. Korsakovia è un ottimo esempio di come, uscendo dai canoni degli sparatutto moderni sintetizzati da Half-Life 2, sia possibile realizzare un mod diverso dal solito. Effettivamente, fin dai primi minuti di gioco, è chiaro che l'accento è posto maggiormente sull'atmosfera generale e sugli effetti grafici da film paranormale piuttosto che sulle dosi di piombo in volo per le mappe di gioco. Man mano che si procede, ci si rende facilmente conto di come il gameplay di base sia un pretesto per farsi avvolgere da un'atmosfera estremamente ben congegnata che rende questo mod un must play in notturna, a luci spente e con un buon paio di cuffie. Il piede di porco è in effetti l'unico amico del protagonista, che si trova a muoversi all'interno di una cittadina infestata da creature molto poco amichevoli. Per salvarsi, non solo dovrà menare i giusti quantitativi di fendenti, ma anche esibirsi in veloci sezioni di platforming per mettere le chiappe al sicuro dalle fauci delle belve. In ogni caso quello che davvero stupisce è la splendida atmosfera da horror movie del gioco: luci (poche) e ombre vengono mescolate in modo sapiente per instillare nel giocatore la giusta tensione. Si arriva a saltare sulla sedia anche solo sentendo il rumore dei propri passi. Bastano realmente dieci minuti per accorgersi di come il divertimento sia più nel potere suggestionante del contesto, che non nella continua carneficina delle belve che il gioco ci lancia contro. A questo aspetto, spesso molto difficile da ottenere in prodotti commerciali realizzati da professionisti, si aggiunge una storia che fa da corollario al mod in modo discreto ma interessante. Anche questa, nell'era dei cliché alieni/esperimenti genetici/creature paranormali, è una notizia non di poco conto. In chiusura abbiamo tenuto una citazione doverosa per la parte tecnica cui questo mod deve molto della sua carica immaginifica. In omaggio alle potenzialità del Source e della fisica dell'Havoc, molti eventi tra gli script più significativi del mod sono sintetizzati da bellissime scene: distorsioni, poltergeist e altri trucchetti tipici della filmografia horror sono stati tutti splendidamente virtualizzati per aumentare a dismisura la strepitosa carica suggestiva di questo mod. Un po' ripetitivo nel gameplay, ma avvincente per il contesto e, decisamente, non per i deboli di cuore.

Le fogne infestate sono un classico della filmografia horror...

... ma infestate di cosa?

A cura di Matteo "Elvin" Lorenzetti

MODIFICATION

Nove livelli tutti nuovi per Half-Life 2?

FPS/RPG - VAULT 151

Ok, lo sappiamo, state tutti aspettando l'arrivo di Fallout Vegas, ma l'attesa è quasi finita e, soprattutto, potrebbe farvi comodo una bella alternativa gratuita da aggiungere alle Wasteland in vostro possesso. E allora, quale occasione migliore di mettervi alla prova con questo add-on di notevole qualità per Fallout 3 intitolato Vault 151? Come potete intuire, l'installazione del pacchetto vi permetterà di aggiungere alla mappa di gioco originale l'entrata di un nuovo Vault antiatomico tutto da esplorare e scoprire in ogni minimo dettaglio. Il lavoro svolto dagli appassionati è assolutamente di ottimo livello: anche se sono state riciclate varie parti dei vault esplorati nel gioco originale e in tutte le successive espansioni, bisogna ammettere che l'impressione di trovarsi in un bunker completamente inedito c'è tutta, un effetto non facile da ottenere quando proprio Bethesda stessa ha usato lo stampino per realizzare tutte le sezioni più comuni ai vari Vault. L'avventura all'interno della struttura è piuttosto impegnativa e vede il bunker suddiviso in vari piani a loro volta occupati da creature diverse che spaziano dai classici predoni delle Wasteland a mutanti di vario genere. Ovviamente, come per ogni Vault che si rispetti, le ricompense per gli esploratori particolarmente intraprendenti si trovano solo lavorando sodo per arrivare il più in profondità possibile...

Titolo **VAULT 151**
Gioco **FALLOUT 3**
Sito **http://www.fallout3nexus.com**
GLOBALE **87**

ARCADE - ALIEN SWARM

Il mese scorso siamo letteralmente andati a male per Alien Swarm, lo sparatutto dall'alto made in Valve distribuito liberamente sul mercato attraverso Steam. In sede di recensione, oltre alle ottime qualità di un gioco dal gameplay eccellente, ci eravamo però lamentati di una certa mancanza di longevità a causa della presenza di sole cinque mappe. La comunità di appassionati si è infatti accorta di questo limite e ha iniziato a produrre mappe singole a tutto spiano: quella che trovate sul DVD di questo mese è una selezione di alcune fra le migliori mappe più giocate da parte della comunità. Se, com'è probabile, avete già giocato in tutte le salse la campagna originale, ecco un'ottima alternativa in attesa di nuovi livelli completi.

Titolo **ALIEN SWARM MAPPACK**
Gioco **ALIEN SWARM**
Sito **Non disponibile**
GLOBALE **77**

RTS - RISE FROM EREBUS

In un periodo non particolarmente florido di mod per quanto riguarda Civilization IV, che ha ormai passato i quattro anni di fedele servizio, Rise from Erebus è sicuramente una novità di notevole importanza. Basato sulle meccaniche di gioco molto apprezzate da parte della community del Fall from Heaven mod, RifE introduce una serie di nuove civiltà (tre completamente nuove, cui ben presto se ne aggiungeranno altre due) con cui dar vita a partite decisamente diverse dal solito. A quanto pare la community ha apprezzato moltissimo e l'impressione è che questa non sarà l'ultima incarnazione di questa modification che sta raccogliendo ampi consensi anche per il multiplayer online. Visto che si tratta di un progetto in evoluzione, vi consigliamo di controllare attentamente il forum ufficiale che vi abbiamo linkato in questa pagina.

Titolo **RISE FROM EREBUS**
Gioco **CIVILIZATION 4**
Sito **http://forums.civfanatics.com/forumdisplay.php?f=360**
GLOBALE **85**

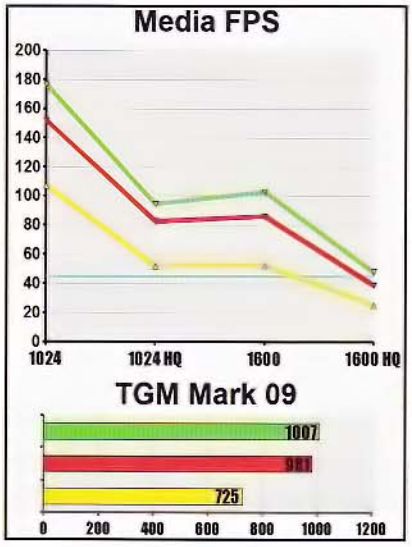
HARDWARE

A cura di: Paolo Besser, paolone@sprea.it

Un hardware davvero variegato questo mese: parliamo infatti di portatili, schede video, schede madri e... attrezzi vari per videogiocatori!

I NOSTRI BENCHMARK

Il TGM Mark 09 è lo strumento con cui The Games Machine valuta l'efficienza di schede video e computer completi con i videogiochi, effettuando test di velocità su ben cinque titoli diversi: Prey, Crysis, FEAR, Far Cry 2, Unreal Tournament 3 e altri, pronti a intervenire in caso di necessità, tutti aggiornati alle loro ultime versioni. I test vengono effettuati, salvo in casi molto particolari, su un testbed composto da una scheda madre ASUS Rampage II Gene, con un processore Intel Core i7 a 2,66 GHz, 3 GB di RAM Kingston Hyper-X KHX12800D3 e un disco fisso Seagate Barracuda da 7200 giri/minuto, il tutto alimentato da un Enermax Revolution 85+ da 1050 W. Le risoluzioni di riferimento sono 1024x768 e 1600x1200 pixel: in entrambi i casi, i test vengono ripetuti una seconda volta attivando i filtri anisotropico 16x e antialiasing 8x, a cui vengono aggiunti eventuali bonus qualitativi come l'AA adattivo o quello per le trasparenze su GPU Radeon e GeForce. L'andamento dei frame è indicato nei grafici con differenti linee colorate. Nello schema in alto, è stata aggiunta una linea orizzontale azzurra all'altezza di 45 frame per secondo, giudicata una buona media per indicare la "fluidità" della grafica: l'occhio umano, infatti, comincia a percepire un movimento abbastanza fluido quando il computer riesce a visualizzare un numero di fotogrammi che varia, da persona a persona, tra i 30 e i 60 fotogrammi al secondo. Il valore del TGM Mark viene calcolato a partire dalla risoluzione verticale in cui tutti i giochi del campione riescono a raggiungere i 45 frame per secondo al massimo del dettaglio, con e senza filtri attivati, secondo una formula sviluppata all'interno della Redazione, e dovrebbe dare un'idea dell'efficienza del computer o della scheda video recensiti. Nel grafico superiore è possibile osservare l'andamento dei fotogrammi alle risoluzioni più comuni. Il grafico inferiore, invece, mostra i valori del TGM Mark a confronto. Quando si valutano i processori centrali, invece, viene indicato il valore in fotogrammi al secondo macinati dal codec DivX, un buon indicatore della potenza complessiva della CPU.



IL BORSINO DELL'HARDWARE

The Games Machine tiene sotto osservazione una ventina di componenti hardware di qualità, segnalando le loro variazioni di prezzo col passare del tempo. Di tanto in tanto cambiano, escono o rientrano in classifica, a seconda delle occasioni. Così con un colpo d'occhio è possibile individuare subito gli affaroni del mese!

New	mon	NEC 30" 3090WQXI ULTRASLIM	€ 1.980
⊖	cpu	INTEL CORE i7 EXTREME 980X	€ 950
▼	vid	RADEON HD5970	€ 520
▲	vid	GEFORCE GTX 480	€ 399
▼	ssd	INTEL X25-M 160 GB	€ 399
⊖	vid	RADEON HD5870	€ 340
▼	vid	GEFORCE GTX 470	€ 269
▼	vid	RADEON HD5850	€ 255
▼	cpu	AMD PHENOM II X6 1090T	€ 249
⊖	cpu	INTEL CORE i7 930	€ 235
▲	vid	GEFORCE GTX 465	€ 220
▼	vid	GEFORCE GTX 460 1 GB	€ 199
▼	vid	RADEON HD5830	€ 179
⊖	vid	GEFORCE GTX 460 768 MB	€ 175
⊖	cpu	INTEL CORE i5 750	€ 170
▼	cpu	AMD PHENOM II X6 1055T	€ 169
▼	cpu	AMD PHENOM II X4 965	€ 145
⊖	vid	RADEON HD5770 1 GB	€ 139
▲	vid	RADEON HD5750	€ 109
▼	cpu	AMD PHENOM II X2 555	€ 85

LEGENDA: cpu = processore centrale; scm = scheda madre; vid = scheda video; aud = scheda audio; mem = memorie; hdd = disco fisso; mon = monitor; var = varie ed eventuali

Rispetto al mese scorso, i prezzi di questo borsino sono rimasti sostanzialmente immutati, complice con ogni probabilità il fatto che la scorsa rilevazione è stata effettuata a ridosso del Ferragosto, e quella attuale tre settimane dopo. Eppure, qualcosa si muove: le schede GeForce GTX470 e GTX 460 con 1 GB di RAM, di fatto le proposte attualmente più interessanti di Nvidia, sono calate sensibilmente di prezzo (20 euro o anche di più), entrando in competizione diretta con prodotti AMD diversi da prima e "vincendo" sul fronte delle prestazioni. Per esempio, la GTX 470 si pone ora a confronto della HD5850, mentre la GTX 460 costa ormai come una HD5830. Sarà interessante vedere la contromossa di AMD nelle prossime settimane, semmai ci sarà.

NEWS IN BREVE

ADDIO ATI

È più o meno dal giorno della grande acquisizione da parte di AMD che ci chiedevamo quanto sarebbe durato il marchio ATI, e in queste settimane è arrivata la risposta. A partire dal 2011, in concomitanza con il lancio delle nuove piattaforme, lo storico logo sparirà per sempre, sostituito da un semplice bollino "Radeon Graphics". L'azienda ha motivato la decisione con il fatto che il brand AMD è risultato comunque più forte e conosciuto, e con la progressiva integrazione delle tecnologie grafiche nei processori centrali.

TAVOLETTA GALATTICA

Al recente IFA di Berlino, Samsung ha finalmente mostrato al pubblico la sua risposta all'iPad di Apple, la Galaxy Tablet da 7", dotata di uno schermo TFT touch screen da 1024x600 pixel e basata sul sistema operativo Android 2.2, ormai sempre più apprezzato e diffuso anche nel settore degli smartphone. L'apparecchio di Samsung si è dimostrato brillante e al passo coi tempi. Peccato, però, che il suo prezzo non sia stato ancora svelato.

TORNANO COMMODORE 64 E AMIGA

La pratica di riproporre le vecchie automobili in versione moderna ha contagiato il mondo dei PC. Commodore USA ha infatti annunciato di aver acquisito in licenza i diritti del C64 e – udite udite! - Amiga per presentare una linea di PC dalle caratteristiche moderne, ma con il classico aspetto dell'epoca. E non è finita, perché le nuove piattaforme saranno "ovviamente" dotate di emulatori, con cui replicare fedelmente le funzioni delle macchine originali.

IL PC IDEALE

I componenti giusti per creare tre configurazioni da gioco: top (per i maniaci), ottimale (miglior rapporto prezzo/prestazioni) ed economica (per risparmiare).

PROCESSORE

INTEL CORE i7 EXTREME 980X — € 950

La nuova "fuoriserie" di Intel si piazza perentoriamente al vertice delle prestazioni, dall'alto dei suoi 6 core con HyperThreading, dei suoi 1366 piedini e dei suoi 3,33 GHz.

AMD PHENOM II X6 1090T — € 249

La nuova "testa di serie" della line-up AMD si piazza subito come processore perfetto per la fascia media, con i suoi 6 core che si possono overcloccare a piacere.

AMD PHENOM II X2 555 — € 85

Un processore strategico e facilmente overcloccabile, che può raggiungere frequenze incredibili se opportunamente impostato. Costa poco, offre molto: un piccolo campione.

SCHEDA MADRE

GIGABYTE GA-X58A-UD9 — € 560

Un incredibile concentrato di tecnologie, riassunte nella più avveniristica ed esagerata delle schede madri con socket LGA 1366. Solo per chi non bada a spese.

GIGABYTE GA-890GPA-UD3H — € 115

USB 3.0, porte SATA a 6 GB/s e possibilità di usare due schede video in crossfire a un prezzo davvero accattivante. Cosa desiderare di più?

ASUS M3A78 — € 55

Una scheda madre davvero essenziale per un PC economico ma potente. Dispone di una porta PCI Express e di due PCI tradizionali per le espansioni.

SCHEDA VIDEO

RADEON HD5970 — € 520

3.200 streaming core suddivisi in due GPU Radeon HD5870 offrono una potenza inaudita, anche se i prezzi purtroppo salgono facilmente verso l'alto!

GEFORCE GTX460 1 GB — € 200

Più veloce di una Radeon HD5830, ma a un prezzo molto più ragionevole di una HD5850, offre in più i benefici di CUDA, PhysX e 3D Vision.

RADEON HD5750 — € 109

Occorre una banconota da 100 euro, per portarsi a casa il minimo sindacale delle schede video per giocare – e bene – oggi. Spendendo di meno, si rischia solo di buttare via i propri soldi.

MEMORIE

6 GB KINGSTON HYPERX KHX16000D3T1K3 — € 352

Un kit contiene tre moduli da 1GB di velocissima RAM DDR3 da 1.800 MHz, perfetta per gli overclock più spinti. Il maniaco ne vorrà due.

4 GB KINGSTON KHX12800D3 — € 117

Un quantitativo ideale di memorie DDR3 che unisce l'ottimo prezzo a buone prestazioni. La frequenza di lavoro è 1.600 MHz.

4 GB KINGSTON KHX8500D2K2 — € 98

Due moduli da 2 GB ciascuno di memoria RAM DDR2, che costituisce ormai il minimo indispensabile per un PC pronto al futuro.

DISCO FISSO

INTEL X25-M 160 GB SSD — € 399

I drive a stato solido sono la nuova frontiera. Chi vuole il massimo può metterne due in RAID-0 spendendo il doppio, mentre gli altri possono aggiungere un disco tradizionale da 1 TB per i dati.

2x SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1.5 TB — € 160

Visto il costo dei dischi fissi, vale la pena metterne due in una più veloce configurazione RAID: chi predilige la capienza userà un Raid-0, chi la sicurezza un Raid-1.

SEAGATE BARRACUDA 7200.12 1 TB — € 65

Ormai il costo al gigabyte dei dischi fissi è ai minimi termini. Oltre alla capienza, questo disco assicura buone prestazioni grazie a 32 MB di cache e rotazione di 7200 giri/minuto.

MONITOR

EIZO SX3031W-BK — € 2.200

30 pollici, 2560x1600 pixel, rapporto di dimensioni 16:10, immagini molto chiare, tempo di risposta di 6 ms e chiave HDCP compresa nel prezzo. Costoso ma grande.

SAMSUNG 2443BW — € 240

Un interessantissimo monitor Full-HD da 24", di pregevole fattura, dotato di un ottimo design e di caratteristiche tecniche all'avanguardia.

LG W2242TE-DF TFT — € 135

Anche un sistema più economico merita un monitor LCD widescreen da almeno 1680x1050 pixel, con cui godere giochi e film a risoluzione più elevata.

TOP — OTTIMALE — ECONOMICA

WEBCAM A SCOMPARSA
Nessun entusiasmo per questa webcam, ancora fedelmente ancorata alla scarsa risoluzione di 0,3 megapixel, ma un piccolo particolare va notato: ASUS ha messo uno sportellino a scomparsa con cui "chiuderla" quando non serve. Un piacevole tocco di stile.

PANNELLO A LED HD
Il pannello TFT LCD a LED da 12,1" ha una risoluzione HD da 1366x768 pixel, correttamente gestita dalla scheda video ION2 di Nvidia, dotata di 16 stream core e quindi del tutto analoga, per potenza, alla GeForce 310M montata su diversi nuovi dispositivi. Non si gioca da urlo, ma se non altro si gioca decentemente a qualsiasi cosa, alle risoluzioni moderate.

PASSAGGIO RAPIDO
Ci sono ben due GPU a disposizione: la GMA 3150 integrata nel processore Atom D525 e la ION2 di Nvidia. Il passaggio tra le due è del tutto automatico e trasparente per l'utilizzatore, che di fatto non si accorge di nulla. A "decidere" è Windows 7, istruito opportunamente dai driver Nvidia.

COMODA TASTIERA A ISOLA
Ormai le tastiere di una volta sono proprio cadute in disuso: anche i netbook hanno scoperto la comodità dell'isola e ormai non la mollano più! I tasti sono ampi e ben distaccati, rendendo comoda la digitazione.

ATOM DI NUOVA GENERAZIONE
Il cuore del sistema è un processore Atom D525, dotato di due core e di grafica integrata. La tecnologia Optimus di Nvidia subentra nella gestione della grafica, lo fa con discrezione e senza consumare inutilmente energia. L'autonomia del portatile è tale da garantirne diverse ore di utilizzo senza collegarsi alla rete elettrica.

AMPIA TOUCHPAD
Pur contenendo le dimensioni complessive a quelle tipiche dei netbook, questo portatile di Asus offre una touchpad ampia e comodissima da usare.

ASUS EEEPC 1215N

Produttore: Asus **Prezzo indicativo:** € 499

La lingua batte dove il dente duole e, nel caso dei netbook, i detrattori della piattaforma hanno vita piuttosto facile quando si tratta di colpirne le prestazioni nell'intrattenimento. Effettivamente, l'architettura degli Atom non si presta particolarmente ai lavori più intensi e la grafica integrata nei nuovi modelli, la GMA3150, rappresenta perfino un anacronistico passo indietro rispetto alle già povere prestazioni delle GMA950 usate in precedenza. Così Nvidia ha deciso di risolvere il problema con una nuova generazione della tecnologia ION che, da piattaforma chipset+video integrato che era, torna a essere "semplicemente" una scheda video, una GPU aggiuntiva dotata di 16 stream core che permette di giocare alle basse risoluzioni (e di farlo al doppio del framerate rispetto alla precedente GeForce 9400m), di vedere i video in alta definizione senza pesare sul processore per la decodifica, e soprattutto di fare tutto questo in modo del tutto automatico, senza driver da impostare e senza preoccupazioni per l'utente. Merito della già nota tecnologia Optimus, importata dal mondo dei notebook e dei thin client, per la gioia di chi usa sempre il PC in movimento. Il netbook EeePC 1215N costa piuttosto caro, ma offre molto ai suoi acquirenti: una scocca di pregevole fattura, uno schermo brillante e di qualità, delle ottime rifiniture e una tastiera ampia e comoda da usare, che non farà rimpiangere un notebook di maggiori dimensioni. La risoluzione dello schermo da 12" è pari a 1366x768 pixel e, questo sicuramente farà piacere ai nostri lettori, ci si può anche giocare! E non solo ai titoli vecchi, come accadeva con la prima incarnazione di ION, ma anche a titoli attuali e di costante interesse come Starcraft II, Civilization IV, The Sims 3, World of Warcraft, Tales of Monkey Island e così via, con framerate (a 1024x768) che oscillano tra i 25 e i 40 fps a seconda dei casi. Non sono prestazioni da brivido ma, almeno, torniamo largamente nell'ordine della decenza e della giocabilità, almeno sullo schermo integrato.

GRAZIE A ION2, ANCHE I NETBOOK COMINCIANO A GRAFFIARE!

8.5

PIÙ AMPIA, PIÙ VELOCE!

Una novità che certamente farà piacere agli amanti dei netbook è che, con l'arrivo di Windows 7, i netbook sono venduti con più memoria. In questo caso si tratta di 2 GB di DDR3 da 1066 MHz, espandibili a 4. La presenza di due moduli su altrettanti connettori, tuttavia, implica la necessità di una sostituzione in blocco della memoria, in caso di upgrade.

BUONA CONNETTIVITÀ
Sul pannello posteriore troviamo il tasto d'accensione, il connettore per l'alimentazione, la presa di rete, una porta firewire, le uscite video HDMI e mini-DisplayPort, quattro porte USB 2.0, un lettore di memory card SD, l'uscita per le cuffie e l'ingresso per il microfono. Il collegamento wireless è garantito da una scheda bluetooth e WiFi 802.11n/g/b.

SI PAGA LA MELA
La dotazione hardware di sicuro non giustifica un prezzo così alto, tanto più che la linea Mini fu lanciata anni fa come soluzione Mac a basso costo. Sul mercato si trovano thin client di potenza equivalente per la metà del prezzo richiesto da Apple.

GEFORCE 310M, MA NIENTE OPTIMUS
La GPU GeForce 310M, con i suoi 16 CUDA core, si comporta meglio dell'omologa ION perché ha un Core 2 Duo a sua disposizione. L'assenza della grafica integrata al processore, tuttavia, impedisce l'implementazione della tecnologia Optimus e, quel che è peggio, la memoria grafica è condivisa con quella di sistema, smorzando il framerate nei videogiochi. Vabbè: non è una macchina da gioco.

CONSUMI RIDOTTI
Uno degli aspetti più fenomenali del nuovo Mac Mini è il bassissimo consumo energetico, che si riduce a soli 15 Watt durante le operazioni più comuni. Anche il livello di rumore è bassissimo, e l'unico componente che ogni tanto si fa sentire è il masterizzatore di DVD.

INCREDIBILMENTE BELLO
Chi è clemente con le politiche adottate dalla Mela, sarà affascinato almeno dall'aspetto del prodotto: di fatto è "un computer con la scocca di alluminio attorno", un pregevole monoblocco sullo stile degli ultimi MacBook a cui si accede solo dal basso. E solo per sostituire la memoria.

NIENTE BLU-RAY DISC
La GeForce 310M è in grado di gestire i flussi ad alta definizione, le uscite video digitali sembrano essere lì apposta... e manca il Blu-ray Disc? Ebbene sì, gli acquirenti di Mac Mini dovranno accontentarsi di un masterizzatore DVD 8x e affidarsi ai sistemi di vendita on line per i film ad alta definizione.

MAC MINI MC270T/A

Produttore: Apple **Prezzo indicativo:** € 790

Quando Apple lancia un prodotto nuovo, in qualche modo, riesce sempre a stupire e a lasciare un po' interdetti. Stavolta l'oggetto delle nostre perplessità è il nuovo sistema desktop Mac Mini che, se proprio volessimo riassumere in una frase al fulmicotone, potremmo tranquillamente definire "un vecchio computer infilato in una scatoletta di alluminio, venduto a un prezzo fuori mercato". Poi, però, ci ricordiamo che si tratta di un prodotto destinato a chi vuole l'oggetto fico, piuttosto che il classico PC di tutti i giorni, e allora un po' ci ricrediamo: la "scatoletta", in fondo, è un bellissimo monoblocco di alluminio con una sola apertura, grazie alla quale possiamo accedere a due alloggiamenti per la memoria DDR3 e togliere i due miseri gigabyte in dotazione, per mettergli piuttosto 4 o 8 GB, il massimo supportato, possibilmente comprandoli al di fuori di un Apple Store per pagarli la metà. Sul retro troviamo invece una buona dotazione di porte di comunicazione con il mondo esterno, che prevedono due uscite digitali (per i vecchi monitor SVGA serve un accessorio a parte), quattro USB 2.0, una Firewire e un lettore di memory card, cui si aggiunge la connettività di rete wired e wireless. A ben vedere, poco di più di un netbook qualsiasi. Il disco fisso standard è da 320 GB, a 5400 giri/minuto. La scheda video GeForce 310M ha un ruolo centrale in questa apparecchiatura perché permette di decodificare in hardware i film in alta definizione, cosa che può fare egregiamente con i file video in circolazione e soprattutto in vendita on line: il lettore ottico impiegato, infatti, non può leggere i Blu-ray Disc e questa appare subito come una precisa scelta politica, piuttosto che tecnica, visto il prezzo del prodotto finale. Che, dulcis in fundo, non prevede neppure mouse e tastiera, due accessori che invece sarebbe stato bello avere subito a disposizione. Non ce ne voglia Steve Jobs e non ce ne vogliano i fedeli appassionati della mela, ma a nostro avviso esiste sempre un limite al discorso "firma che giustifica il prezzo" e, un po' come avviene per certe borse e certe scarpe, in questo caso ci sembra che Apple lo abbia superato abbondantemente.

800 EURO SENZA TASTIERA, SENZA MOUSE, SENZA BLU-RAY: IN APPLE SANNO COME SI DIVENTA RICCHI!

6.0

COME UNA LATTINA

Il Mac Mini si apre sul fondo, ricordando un po' le vecchie scatole di latta per gli alimenti – molto in voga nel secolo scorso. Grazie a questo vano possiamo accedere ai due connettori per la memoria DDR3. Si possono usare moduli fino a 4 GB di capienza, per un massimo complessivo di 8 GB. In dotazione, però, all'inizio ne troviamo due. E vanno necessariamente sostituiti per un upgrade.

SLI NON INTERESSANTE
Curiosamente, il problema principale di una configurazione SLI di queste schede è che, qualora venisse allestita, le sue prestazioni sarebbero del tutto analoghe a quelle di una GTX 480, costando però di più nel complesso.

CONSUMI CONTENUTI
Diciamo pure addio al salasso bimestrale che le prime schede basate su Fermi elargivano gentilmente all'Enel (o a chi per lei). Le nuove GTX460 consumano più o meno come le Radeon concorrenti, limitando gli sprechi grazie a una migliore organizzazione interna della GPU.

PIÙ BANDA, PIÙ ROPS
L'impiego di 1024 MB di GDDR5 invece di 768 porta con sé alcuni vantaggi: l'uso di un controller per la memoria più ampio (256 bit invece di 192), una banda di trasmissione altrettanto amplificata (115 GB/s contro 86 GB/s) e l'aggiunta di altre otto ROPs (32 in totale). Il risultato è un balzo in avanti delle prestazioni che può raggiungere il 20%.

TUTTE LE USCITE VIDEO POSSIBILI
Anche se in realtà può controllare al massimo due schermi contemporaneamente, la GTX460 di Zotac dispone di tutte le uscite video oggi sul mercato, eccetto quelle più tradizionali. I monitor VGA, tuttavia, si possono ancora usare tramite gli adattatori da porta DVI.

GPU PIÙ ADATTA AI GIOCHI
Il processore grafico, compatibile con le DirectX 11, dispone di 336 CUDA core, raccolti a gruppi di 48 in sette stream multiprocessor: rispetto alle GTX 470 e 480 si perde un filo di prestazioni nella velocità dei tessellator e nell'esecuzione di applicazioni CUDA, ma grazie alle ottimizzazioni introdotte nell'architettura si recupera qualcosa nella forza bruta (texturing e shader), dove serve veramente.

BUON DISSIPATORE
Il blocco di raffreddamento di questa scheda video è simile a quello delle GeForce GTX470, permettendo così dei buoni margini di overclock. Le frequenze di lavoro della scheda sono comunque quelle standard, 675 MHz per il core e 900 MHz per le memorie.

BEST BUY GAMES machine

GEFORCE GTX 460 1GB ZT-40402-10P

Produttore: Zotac **Prezzo indicativo:** € 199

Il mese scorso, se ben ricordate, avevamo recensito la GeForce GTX 460 di Zotac con 768 MB di memoria GDDR5, sottolineando quanto fosse alto il suo rapporto prezzo/prestazioni, ma avvisando il gentile pubblico che sulla piazza c'è qualcosa di ancora più interessante: di fatto la stessa scheda, ma con 1 GB di memoria video. "Ma come – direte voi – per anni ci hai detto che la memoria in sé non conta più di tanto, e qui ci troviamo di fronte alla medesima GPU, con soli 256 MB di differenza, possibile che questo valga un best buy tutto tondo!?". La risposta è sì, perché in realtà non cambia solo la quantità di memoria ma, per alcune scelte progettuali in seno all'intero progetto GF104, di cui abbiamo diffusamente parlato nel Tecnotigiemme "Fermi Reloaded" (pubblicato il mese scorso), dalla quantità di RAM montata sulla scheda dipende anche l'ampiezza del bus di comunicazione con la medesima e, per tanto, anche la banda di trasmissione dei dati da e verso la GPU, con un conseguente aumento delle prestazioni generali della scheda. E si parla del 20% circa, lo stesso delta che fa la differenza tra una Radeon HD5830 e una HD5850, per esempio, e che in questo caso ci costa solo 20 euro in più rispetto a una GTX 460 con 768 MB di memoria. Considerando che quest'ultima era leggermente più veloce ma anche più economica di una HD5830, significa che questo modello è leggermente più veloce di una Radeon HD5850 (o comunque combatte con essa testa a testa), pur costando significativamente di meno: oltre 50 euro di differenza, che potrebbero essere investite in altre componenti hardware o software (per esempio, più RAM per l'intero sistema... o un altro gioco su cui fiondarsi all'istante!), oppure semplicemente tenuti in saccoccia a buon rendere. Le Radeon possono vantare una maggiore diffusione sul mercato e la possibilità di collegare tre monitor contemporaneamente (che qui ancora latita), ma ora Nvidia può ribattere, oltre che con il supporto a CUDA, 3D Vision e PhysX, anche con un prezzo finalmente più accattivante.

ZOTAC PROPONE UNA SCHEDA VIDEO PERFETTA PER LA FASCIA MEDIA

9.0

I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto la GeForce GTX460 da 1 GB di GDDR5 (linee verdi) con una Radeon HD5850 (linee rosse). Come possiamo notare, le due schede si affrontano testa a testa, presentando caratteristiche uniche che possono incidere sulle vostre decisioni. Il prezzo, però, stavolta è tutto dalla parte di Nvidia!

GAMES machine MARK09

1418

PUÒ RADDOPPIARE...
...o anche triplicarsi, perché no! Un sistema Crossfire-X di queste schede è piuttosto interessante, perché permette di superare le prestazioni di una Radeon HD5870, pur costando complessivamente una trentina di euro in meno. Di contro, va ricordato che non tutti i giochi amano le configurazioni multi-GPU.

TROPPA CONCORRENZA
Il problema principale di questa scheda video è che per soli 15 euro in più si può portare a casa una GeForce GTX460 con 768 MB di memoria, dalle prestazioni decisamente più elevate.

CAMERA DI VAPORE
Il sistema di raffreddamento a camera di vapore è indubbiamente più efficace rispetto alle soluzioni standard. La ventola di dimensioni generose, poi, può svolgere lo stesso lavoro ruotando a velocità inferiore. Unendo le due cose, si ottiene un dissipatore più silenzioso e più efficace di altri, che permette anche di salire con le frequenze senza torturare i timpani.

EYEFINITY E TUTTE LE USCITE
Come molte altre Radeon HD5000, anche questa può gestire fino a 3 monitor contemporaneamente, e dispone di tutte le uscite video oggi sul mercato, eccetto quelle più tradizionali. I monitor VGA, tuttavia, si possono ancora usare tramite gli adattatori da porta DVI.

SOLO 10 MHZ IN PIÙ
Pur disponendo di una soluzione migliore per allontanare il calore, Sapphire ha preferito indugiare sulla frequenza della GPU, impostandolo a 860 MHz invece che a 850, come sulle altre schede. Fortunatamente si può ricorrere all'overclock, superando di buona misura i 900 MHz, ma alle impostazioni standard i vantaggi rispetto alle altre HD5770 non si vedono.

ALTISSIMA DEFINIZIONE
L'ampiezza del desktop può raggiungere i 2560x1600 pixel, basta sfruttare l'uscita DVI dual link. È poi ottimo, come da tradizione, il supporto all'accelerazione video dei flussi ad alta definizione che, anche in questo caso, comprendono sia l'audio sia il video HD.

RADEON HD5770 VAPOR-X

Produttore: Sapphire **Prezzo indicativo:** € 150

Fin dai tempi della sua prima introduzione, quando le schede di punta per AMD erano le Radeon HD3870, non abbiamo mai nascosto l'entusiasmo per la tecnologia a camera di vapore, un'idea tanto semplice quanto geniale per migliorare il funzionamento dei dissipatori e, soprattutto, delle componenti elettroniche su cui sono sovrapposti. In parole molto povere, questo tipo di dissipatori non concentra il calore solo nelle immediate vicinanze della sorgente, ma lo "spalmano" per tutta l'ampiezza della placca metallica, favorendo in questo modo il funzionamento delle alette di raffreddamento e della ventola sovrastante. Così facendo, la temperatura scende anche a regimi più bassi di rotazione, diminuendo il rumore prodotto dalla ventola. Nel caso particolare della HD5770, per esempio, è possibile spingere la GPU in overclock fino ai massimi livelli, pur mantenendo la velocità della ventola al 65% del suo potenziale, laddove un dissipatore tradizionale avrebbe richiesto il 90% o addirittura la velocità massima. Detto questo, però, bisogna aggiungere che Sapphire non ha approfittato molto della situazione, limitandosi ad aggiungere solo 10 MHz alla frequenza standard della GPU, e lasciando invariata la velocità delle memorie. Di fatto, si tratta di quello che volgarmente viene detto "un passo del gallo", ovvero una piccola aggiunta che però non cambia assolutamente il quadro della situazione, ovvero il framerate dei giochi. In compenso, la scheda è ovviamente più silenziosa e meno esposta a problemi di surriscaldamento, caratteristiche che probabilmente convinceranno qualcuno a preferirla – per esempio – a una GeForce GTX460 con un dissipatore tradizionale. La seconda delle due schede, infatti, magari farà un po' di rumore in più, ma per 15 euro di differenza offre un livello di prestazioni decisamente più elevato, raggiungibile soltanto con un overclock piuttosto pesante. A quel punto, non vale la pena prendere una scheda poco più costosa direttamente?

LA CAMERA DI VAPORE CONSENTE DI RAFFREDDARE MEGLIO LA SCHEDA E DI ATTENUARE IL RUMORE DELLA VENTOLA

7.5

I BENCHMARK

Abbiamo messo a confronto la Radeon HD5770 Vapor-X di Sapphire (linee rosse) con una Radeon HD5770 standard (linee verdi), lasciando entrambe ai valori di default. Come si può notare, la differenza è praticamente inavvertibile. In compenso, la Vapor-X fa meno baccano e si overclocca di più.

1122

A cura di: Paolo Besser paolone@sprea.it

Forse il titolo di questo Tecnotgm è un po' scontato, ma del resto non è colpa nostra se la nuova architettura di AMD ricorda un film con Bud Spencer...

Lo chiamavano Bulldozer

Tira aria nuova in AMD. Dopo cinque anni davvero infernali, cominciati con la costosa acquisizione di ATI e con il clamoroso "epic fail" dei primi Phenom, l'azienda californiana ha affrontato una risalita tortuosa ma ricca di soddisfazioni, e oggi può rallegrarsi per gli ottimi risultati raggiunti nella vendita di GPU per computer portatili (in cui è seconda solo a Intel), e con il sostanziale vantaggio ottenuto sulla concorrente Nvidia nella commercializzazione di schede video compatibili con le DirectX 11, anche se i pur ottimi Phenom II faticano ancora a convincere il pubblico degli enthusiast e attraggono principalmente chi vuole risparmiare. L'annuncio contemporaneo di ben due nuove architetture è dunque un segnale da non sottovalutare perché, da una parte, significa che AMD è finalmente pronta a tornare seriamente in competizione con la rivale di sempre Intel, in quello che una volta era il suo esclusivo core-business e, dall'altra, che negli ultimi mesi c'è stato un radicale cambio di strategia rispetto al passato, dovuto probabilmente anche ai recenti avvicendamenti ai vertici. Per la prima volta, infatti, AMD ha deciso di differenziare le proprie architetture x86 in base ai settori del mercato, facendo un po' come Intel che ha gli Atom per i computer "ultraleggeri" e i Core derivati da Nehalem per tutti gli altri. Stavolta i mezzi pesanti con cui ha deciso di scendere in campo si chiamano Bobcat e Bulldozer.

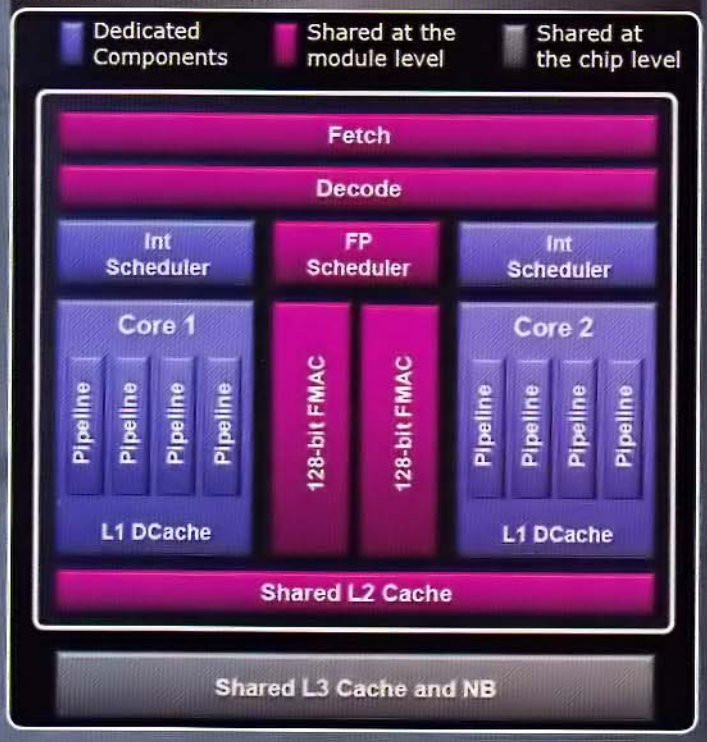
OLTRE L'HYPERTHREADING

Snobbata, criticata, spesso oltremodo vituperata, la tecnologia Hyper-Threading – sviluppata anni fa da Intel – ha comunque costituito un passo importante nella strada dal singolo al doppio core, e oggi è utilizzata massicciamente dai processori Core i5 e i7, sia per aumentare le prestazioni di ogni singolo motore, sia come formidabile strumento di marketing, visto che consente di duplicare virtualmente il numero di core a disposizione offrendo comunque un aumento di velocità tangibile per l'utilizzatore. Il limite di questa tecnologia, tuttavia, consiste proprio nella sua natura: consente infatti di elaborare un secondo processo contestualmente a quello in esecuzione, sfruttando però i transistor inutilizzati dal medesimo e condividendo, di fatto, tutte le risorse del core impiegato. Volendo fare un'analogia con la vita di tutti i giorni, è come se diverse auto blu (il primo thread) percorressero in fila una strada per giungere a destinazione e, per ottimizzare i tempi, si immettessero sulla stessa corsia anche altrettante auto rosse (il secondo thread) sfruttando la distanza di sicurezza mantenuta dalle prime auto. AMD non ha mai nascosto le sue perplessità su questo tipo di approccio e, per ben dieci anni, non ha mai offerto nulla di simile nei suoi processori. Ha deciso di farlo adesso, però a modo suo, ovvero introducendo un concetto nuovo: quello di modulo.

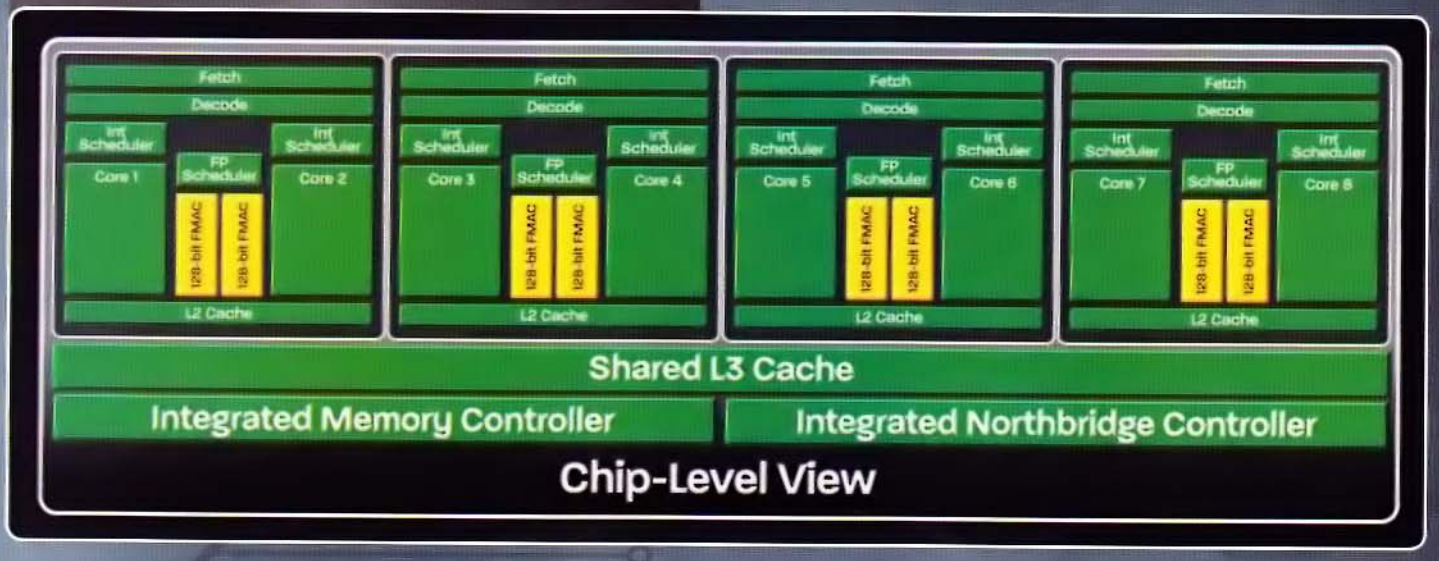
UN MODULO CHE VALE DUE CORE

Uno dei maggiori problemi, per noi che trattiamo di informatica, sono le diverse accezioni ormai raggiunte dalla parola "core" che, nel contempo, è il nome proprio di diversi processori Intel, ma anche (con la lettera minuscola) il sinonimo di "singola unità di calcolo". AMD ha praticamente deciso di raddoppiare i co-

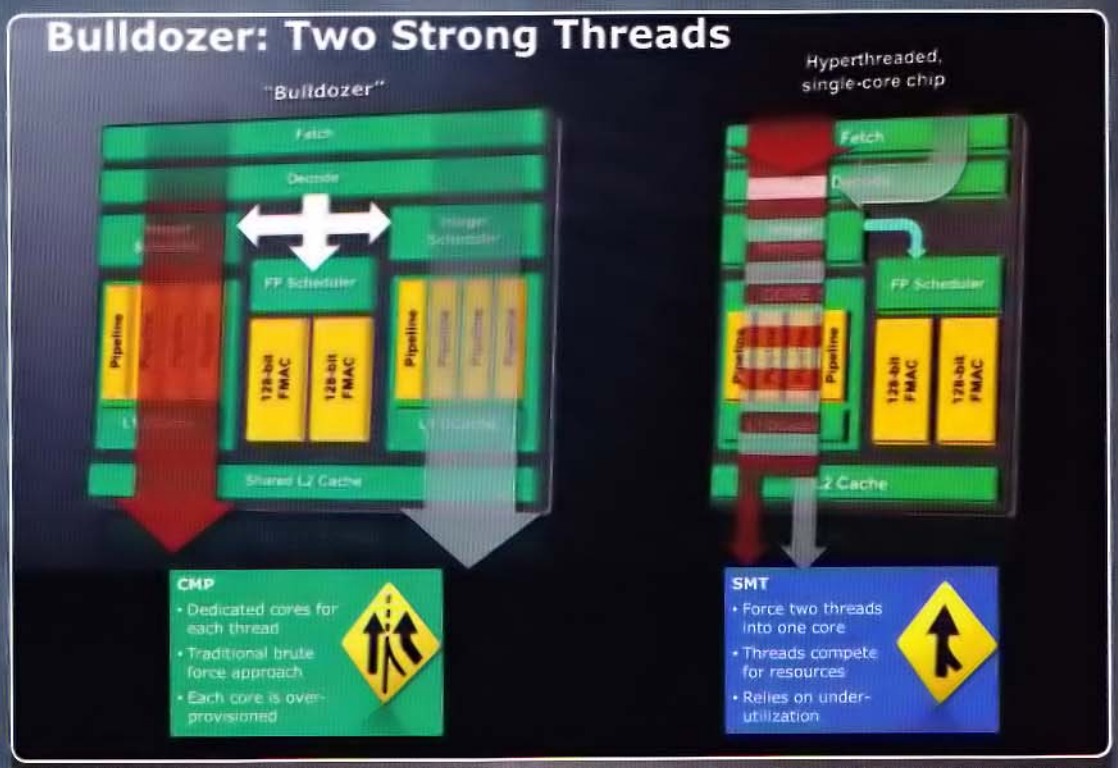
Ecco come si presenterà un modulo dell'architettura Bulldozer. In pratica, sembra un classico dual core senza i circuiti aggiuntivi per il controllo della memoria e per le operazioni di I/O, dove però ci sono due livelli di memoria cache e una FPU condivisa. Il modulo rappresenta l'unità più piccola dei futuri Phenom e Opteron di AMD.



Ecco invece uno scenario tipico dell'utilizzo di Bulldozer: in un singolo processore saranno montati N moduli (inizialmente 4 e 8, ma non sono escluse versioni diverse in futuro) che metteranno a disposizione il doppio dei core.



re... all'interno di ogni singolo core, ricorrendo dunque alla nuova definizione di "modulo": un modulo, per Bulldozer, è dunque la stessa componente "minima" che per le architetture correnti è il singolo core. Solo che ciascun modulo contiene due core dedicati alle operazioni sui numeri interi, ognuno dei quali dotato di un proprio schedulatore, di diverse pipeline e di una cache di primo livello da 16KB, con l'aggiunta di una FPU condivisa formata da due unità Floating Point a 128bit che, in base al tipo di applicazione, possono essere configurate anche come 4 a 64bit, 2 a 128bit e una a 256bit, particolare piuttosto importante perché consente a Bulldozer di eseguire le nuove istruzioni Advanced Vector eXtension (AVX) a 256 bit, oltre a tutti i principali set introdotti fino alle SSE 4.2. Verrà invece abbandonato il supporto alle ormai obsolete 3DNow, introdotto proprio da AMD ai tempi dei K6 per contrastare le MMX di Intel, una scelta tutt'altro che dolorosa visto che queste istruzioni sono ormai dimenticate dai più. Rispetto all'attuale tecnologia Hammer, le pipeline dei core dedicati ai numeri interi sono più lunghe e, per fare fronte alla necessità di un sistema migliore di branch prediction, AMD ha separato le unità di predizione da quelle di fetch logic, evitando rallentamenti dovuti a spiacevoli (quanto eventuali) situazioni di stallo. Il bello di tutto questo è che un modulo di Bulldozer non è tanto più grande di un singolo core dei Phenom II: solo il 12% che, contestualmente a un passaggio dall'attuale tecnologia di produzione a 45 nm verso una più raffinata a 32, permetterà all'azienda californiana di produrre chip di dimensioni del tutto analoghe a quelle attuali, contenendo i costi di produzione. Una necessità più che legittima in tempi di crisi e di forte concorrenza come quelli attuali. La definizione di modulo, tuttavia, sarà pane per noi amanti della tecnica, visto che a parlare saranno sempre e solo i core: una CPU con 8 moduli, per esempio, sarà vista dal sistema operativo e venduta dai negozi come una CPU da 16 core. Semplice ed efficace.



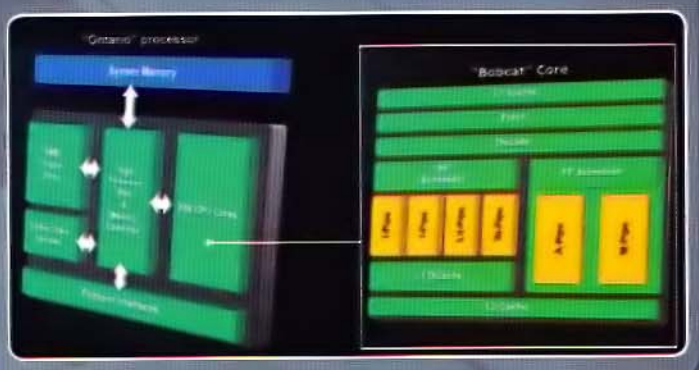
Ecco perché AMD ritiene migliore il suo approccio: Bulldozer è come una strada a due corsie, in cui due processi possono essere davvero concorrenti, al contrario della condivisione di risorse imposta dall'HyperThreading. E i calcoli in virgola mobile? Per AMD, costituiscono solo il 20% del totale.

FUORI DAL MODULO

Le nuove CPU Phenom e Opteron basate su questa architettura avranno dunque un numero sempre pari di core, determinato dal numero di moduli attivi sul die. Potremo dunque trovare modelli a 8 e 16 core, grazie alla presenza di 4 o 8 moduli attivi. Ci sono già dei nomi in codice: "Zambezi" sarà un chip a 8 core destinato al mercato consumer, "Valencia" invece sarà il suo corrispettivo per i server, mentre "Interlagos", infine, sarà il prodotto di punta per i server, dotato di ben 16 core. Tutte queste CPU saranno pronte soltanto nel 2011, e non si sa bene di preciso quando. Di sicuro saranno pane per i denti, famelici e decisamente affilati, dei prodotti di virtualizzazione e di tutti quei settori del mercato che ormai si basano pesantemente su di essi. Possiamo aggiungere che a livello di chip sarà presente anche una memoria cache di terzo livello, condivisa tra tutti i moduli, e che per queste nuove CPU è prevista – purtroppo – anche una revisione del socket AM3, di cui non si conosce ancora l'eventuale compatibilità o incompatibilità con quello attuale: di sicuro le nuove caratteristiche delle pipeline richiedono qualche miglioramento all'attuale controller per la memoria integrato nei Phenom e, su questo particolare, AMD ha mantenuto il più assoluto riserbo. Non stupirebbe, quindi, se la storica "retrocompatibilità" avesse ceduto il passo ad altre priorità come efficienza energetica e ampiezza di banda, con una conseguente revisione di parte del design delle schede madri. Ma per parlare di tutto questo, come delle prestazioni, è davvero troppo presto: non ci siamo lasciati andare a facili entusiasmi quando Nvidia presentò Fermi solo sulla carta, e per coerenza non lo facciamo nemmeno oggi, lasciando che a parlare siano i prodotti definitivi, quando sarà il loro tempo.

ARRIVA BOBCAT, PEZZO DI ONTARIO

Da tanto tempo AMD parla di Fusion e di come questa soluzione mista tra CPU e GPU rappresenti il futuro dei computer, in particolare di quelli più piccoli. Da tempo inoltre si conoscono i nomi in codice delle prime soluzioni Fusion attese per la fine del 2010 o per l'inizio del 2011, ovvero Llano e Ontario, la prima dedicata ai PC di fascia medio/economica e la seconda ai portatili ultraleggeri. Bobcat sarà la "componente CPU x86" della APU (accelerated processing unit, vale a dire una CPU "allargata") Ontario e, a differenza di Bulldozer, non si parlerà di moduli ma solo di classici core. Un processore Ontario, insomma, disporrà di uno o più core Bobcat a seconda del modello e delle necessità. Bobcat supporterà istruzioni a 64 bit, SSE1-3 e consumerà meno di 1 Watt di energia, valore che però è al netto di tutte le altre componenti della APU e che soprattutto non tiene conto del numero di core presenti nel processore. Anche in questo caso troveremo diverse cache: due L1 (una per le istruzioni, una per i dati delle operazioni sugli interi) e una L2 a disposizione dell'intero core, con due scheduler dedicati rispettivamente alle opzioni sugli interi e a quelle in virgola mobile. AMD prevede che Bobcat offra prestazioni del tutto analoghe a quelle degli attuali processori mainstream (core i3/Phenom II), ma a una frazione del prezzo e dello spazio. Che per l'Atom sia finalmente arrivato un concorrente serio?



Pagina mancante

Pagina mancante

REPLAY

A cura di: Francesco Di Lazzaro prodocevano@sprea.it

Siamo in pieno autunno e le giornate piovose ci spingono a rimettere mano su alcuni software che hanno fatto la storia dell'emulazione. Il WinUAE è uno di questi, e nelle ultime release di Giugno e Settembre è stato molto migliorato, come vedremo in sede di Focus. Le recensioni, tanto per restare in tema, sono dedicate a due grandi classici Amiga. Buona lettura!

I PROGRESSI DEL WINUAE

Il mondo dell'emulazione ci ha abituato al nascere e morire di tanti programmi nello spazio di pochi mesi, talvolta lasciando nell'animo di noi appassionati la sensazione di enormi potenzialità inespresse. Per fortuna esistono anche autentici capisaldi, pietre miliari della scena, che dopo anni e anni di presenza sui nostri PC, continuano a essere aggiornati e migliorati dai rispettivi sviluppatori.

È il caso del WinUAE, emulatore di riferimento del panorama Amiga praticamente da sempre, che continua a essere perfezionato al ritmo di 3 o 4 nuove release l'anno.

Il programma, che fin dalle sue prime incarnazioni è stato capace di riproporre egregiamente sui PC moderni le gesta del glorioso 16 bit Commodore, nelle versioni 2009-2010, fino all'attuale 2.3, è stato sottoposto a un notevole restyling grafico. Più colorato e gradevole da guardare, con l'implementazione di una serie di opzioni non fondamentali ma che lo rendono più usufruibile, implementa cambiamenti importanti soprattutto nell'ambito dell'emulazione del CD32.

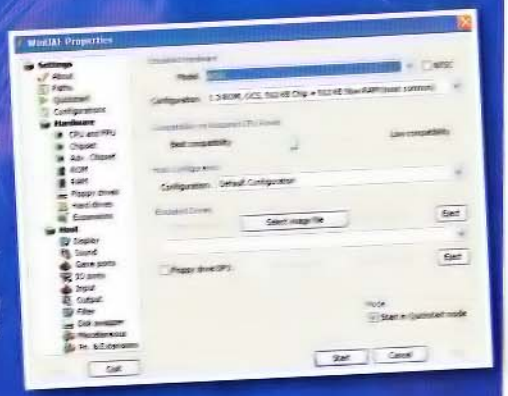
È stata migliorata la gestione dei file di configurazione, che nelle vecchie versioni era impossibile memorizzare di default: eravamo costretti quindi a ricaricare le nostre impostazioni preferite manualmente a ogni avvio del WinUAE; ora è possibile, grazie all'opzione Autoload, scegliere l'assetto che utilizziamo più frequentemente e avviarlo in automatico come predefinito ogni volta che lanciamo l'applicazione.

Altra importante miglioria: finalmente la gestione dei lettori floppy multipli è affidabile. Con le vecchie release talvolta accadeva di non riuscire a gestire giochi multi-disco se non cambiando supporto, impiegando un unico drive: tale problematica è completamente scomparsa.

Passi da gigante sono stati fatti anche nel campo della gestione grafica: è possibile con molta semplicità switchare tra la modalità fullscreen e quella in finestra, mentre la risoluzione base è passata a una più moderna 800x600 rispetto alla precedente 640x480. Si è inoltre lavorato sui filtri doubled e scanline, che garantiscono ora una resa visiva nettamente migliore; finalmente è possibile centrare l'immagine, in modalità schermo intero, sia orizzontalmente che verticalmente, senza incorrere negli annosi "sfasamenti" del WinUAE, che spesso ci costringevano a giocare con le immagini più spostate verso un angolo del display.

Ottimo l'inserimento, proprio nell'ultima incarnazione settembrina del programma, del pieno supporto alle periferiche usb: sarà possibile quindi conservare le nostre disk image e i kickstart direttamente su un pendrive e caricarli da lì, con l'emulatore perfettamente in grado di leggerli e gestirli.

Per finire è stata finalmente implementata, sempre nella release più recente, l'emulazione hardware del subchannel CD32, caratteristica questa che consente una maggiore compatibilità e quindi il supporto a giochi che fino a oggi non erano compatibili con il WinUAE.



Battle Chess

Software House: **Interplay**
Sistema: **Amiga**
Emulatore: **WinUAE, WinFellow**
Anno: **1988**

Battle Chess è il gioco di scacchi che probabilmente ha maggiormente colpito l'immaginazione dei non appassionati di questa disciplina: questo perché, accanto a un programma scacchistico indubbiamente ben realizzato, trovarono posto componenti arcade molto divertenti, in grado di soddisfare le esigenze dei videogiocatori meno posati e attratti da prodotti più dinamici. L'idea geniale alla base di Battle Chess è piuttosto semplice: le pedine sono rese tridimensionalmente e ogni volta che le muoviamo avanzeranno attraverso il piano di gioco animandosi. Tali animazioni sono diverse a seconda di cosa andremo a spostare, e sono perfettamente adattate alle caratteristiche del pezzo chiamato in causa. La torre per esempio avrà un incedere lento e poderoso, mentre il cavallo sarà molto più agile e saltellante, e accompagnerà il proprio cammino con sonori nitriti. Il massimo del divertimento si raggiunge quando due pedine si fronteggiano: a seconda di chi mangia cosa assisteremo a una scenetta animata, che si concluderà invariabilmente con la capitolazione e l'eliminazione dalla scacchiera del pezzo divorato. Anche in questo caso ognuna delle parti in gioco ha un suo stile per prevalere sul nemico: l'alfiere lo farà in modo marziale e guerresco, la regina sarà molto più subdola, e in qualche caso fingerà addirittura di abbracciare l'avversario per poi sopprimerlo con una letale pugnalata. Se si escludono le animazioni, Battle Chess rimane un normale gioco di scacchi, ma tutto il comparto arcade che lo caratterizza è assolutamente irresistibile, anche grazie all'ottimo impianto grafico, davvero piacevole da guardare anche ora, a distanza di anni.

Benefactor

Software House: **Psygnosis**
Sistema **Amiga**
Emulatore: **WinUAE, WinFellow**
Anno: **1994**

Benefactor è un prodotto molto cerebrale, figlio di un'elaborata commistione di generi: accanto ad elementi tipici di un action game ritroviamo chiare dinamiche platform. Ma il vero fulcro del gioco è la sua natura legata al rompicapo: in Benefactor vestiamo i panni di un uomo molto agile che ha il compito di salvare una serie di bambini, incapaci di far altro se non procedere dritti lungo la propria strada. Il cammino però è costellato da pericoli di ogni genere, sia naturali (precipizi, buche, baratri), sia artificiali (trappole, robot assassini, presse ecc.). Abbandonare i nostri protetti a loro stessi significa vederli incappare in una morte certa. La nostra controparte però può sfruttare le sue doti di agilità (e le nostre di intelligenza) per sgombrare il cammino da ogni insidia, disattivando, tramite l'interazione con appositi pannelli di controllo, tutto ciò che può nuocere ai pargoli su cui vegliamo, e attivando invece le piattaforme e i ponti mobili necessari per rendere uniforme il percorso e consentir loro di guadagnare l'agognata uscita. Benefactor ricorda altri capolavori del genere, come Lemmings, ma quello che colpisce più che in altre occasioni è la difficoltà del gioco: molto elevata, a tratti quasi frustrante, rappresenta la sfida definitiva per gli appassionati del genere. Il tutto è nobilitato ulteriormente da una grafica coloratissima e definita in modo maniacale, nonostante le dimensioni molto ridotte degli sprite, e da un impianto sonoro inquietante e a tratti frenetico, adatto ai repentini cambi di velocità del gioco. Se amate i puzzle game dinamici e assai complessi, fate in modo di procurarvi al più presto Benefactor.

EUFORIA PARADOSSA

A cura di: Massimo "NKZ" Nichini euforiaparadossa@sprea.it

Il giro di D'oh si inizia schiacciandosi la mano nella custodia della chitarra. Gli altri accordi non servono, se volete andare in paradiso...

Ciao Euforotti che non siete altro, bentornati alla rubrica che non produce danni all'ecosistema, a meno che questi non venga con fare minaccioso a sfotterci per il nostro taglio di capelli. Lì allora sì che sono guai. Ma l'ecosistema è un po' che ha abbassato la cresta, per cui non dovremmo preoccuparci più di tanto. Tornando a noi, ecco un'altra raccolta di fatti e fattarielli che un po' ci fa ridere e un po' ci fa sussultare il cuore o qualche altra parte del corpo a caso. Poi ognuno abbina gli stati d'animo alle foto come più gli aggrada: gli orientamenti sessuali sono libertà personali, sapete...
Anche questo mese il Topaquiz è latitante. Il vostro Nikazzi preferito cerca da un po' delle topattrici degne della manifestazione indovinellistica, ma non è che ci sia rimasto molto da recuperare: viviamo il periodo delle serie televisive con troppo pudiche donzelle perché le immagini di queste abbiano una qualche utilità per il Topaquiz. Per intenderci, immagino che non ve ne facciate molto di una foto di Lea Michele (la Rachele di Glee) che mangia una coppa di gelato vestita da Innuit, giusto? Ok che i gusti sono gusti, ma qui esageriamo. In attesa di tempi migliori, quindi, spazio alle Topomodelle vecchia scuola: quelle sì che non mancano mai. Buona lettura!

GIOCATTOLI CHE LA MAMMA (DIS)APPORVA...

Dopo lo splendido peluche-unicorno del mese scorso, il Nikazzi ha scovato nel suo immenso archivio di stupidate altri due attrezzi dedicati ai più piccoli che qualcuno avrebbe dovuto controllare prima di mettere in produzione. Nel primo caso possiamo vedere un gioco da parco (avete presente, quei posti con le altalene dove di solito si radunano i più grandi per ascoltare il rumore che fa il tabacco mescolato quando viene aspirato? Ecco, quei posti lì) con una sorridente mamma seduta sopra. Strano che la mamma sia così sorridente...
Nel secondo caso, il giocattolo di suo non avrebbe controindicazioni, a parte il nome, deciso da un gruppo di creativi che evidentemente non conosce bene l'uso di certe desinenze...

COMANDA E CONQUISTA

Questa è una di quelle cose che molti maschietti hanno sempre sognato senza avere il coraggio di ammetterlo: un posto di lavoro intimo, dove poter esprimere tutto il proprio essere in libertà, senza sguardi indiscreti o altre persone pronte a giudicare. Certo, l'umidità potrebbe non giovare alle componenti elettroniche di questo ufficio, ma volete mettere i confort, l'enorme risparmio di tempo, la comodità? Ah, una controindicazione, se volete, la possiamo tranquillamente citare: ogni 40 minuti, massimo un'ora, è necessario alzarsi per sgranchirsi le gambe, altrimenti formicolano un casino...

CON LA LUCE O PER LE SCALE, TOPOMODELLA MIA NON MI VAI MALE.

E per concludere anche questo mese di euforie paradosse, ecco un paio di Topomodelle giovani, carine e molto occupate a fare qualcosa, anche se nessuno ha ancora capito cosa. La prima per, esempio, sembra stia pensando a un modo per evitare le scale, probabilmente offrendo i servigi del caso al fotografo in un baratto stile "Io ho qualcosa che tu vuoi...". Lo scatto successivo, quasi certamente, ritraeva il fotografo pronto a mettersi in groppa la Topomodella, per concretizzare il contratto di cui sopra. Ma non lo vedremo mai. Della seconda roditrice... beh, pare stia sperimentando nuove e strane forme di photoshopposi avanzata. L'esperimento di questa immagine dovrebbe chiamarsi "È possibile far sembrare una Topomodella quasi radioattiva, applicando un sano uso delle luci?". A voi decidere l'esito della prova...

CONSOLEMANIA CORNER

A cura di ToSo, TMB e Kikko

E se questo mese mettessimo sul piatto Mafia II, Metroid: Other M e Shank, vi direste soddisfatti?

MAFIA II

Di Vito Scaletta e delle sue peregrinazioni nel mondo della mafia americana del dopoguerra ne ha già parlato abbondantemente il buon Elvin lo scorso mese. Quello che ci preme analizzare in questa sede, invece, è il comparto tecnico del titolo di 2K Games in versione console. Ebbene, sappiate che anche i possessori di una PlayStation 3 e di una Xbox 360 hanno vinto il loro viaggio premio nella Empire Bay, la città "gemella" di New York che fa da sfondo a Mafia II. Sebbene alcune texture siano decisamente inferiori rispetto alla controparte per PC (e grazie tante!), la vista d'insieme della città è sempre mozzafiato, soprattutto quando ci si reca nelle zone collinari a nord della mappa, da dove è possibile ammirare scenari da cartolina. La bellezza di Empire Bay è tale che si possono perdonare alcuni (rari) effetti di clipping e qualche frame di troppo perso qua e là per strada, soprattutto quando capita di scorrazzare a bordo automobili particolarmente veloci. E ugualmente, il velo dell'assoluzione cala misericordioso sul team di sviluppo anche in presenza di un self-shadow non convincente, un bilanciamento dei volumi in Dolby Digital che spegne la verve di alcuni dialoghi (ma che panning degli effetti, ragazzi!) e qualche episodio di aliasing. Ma d'altronde, da uno che fa Scaletta di cognome avremmo dovuto aspettarcelo... **Kikko**

GLOBALE **86**

XBOX 360 | PS3

METROID: OTHER M

Che fascino può mai avere una donna che nasconde tutte le sue beltà dentro a una tuta di metallo? Nessuno. O infinito, se siete nintendari e sapete che stiamo parlando di Samus Aran e della saga di Metroid, che con Other M segna un po' un ritorno al passato. La complicità di una telecamera fissa (Super Metroid vi dice qualcosa?) con numerose sessioni in pseudo-2D è essenziale per restituire il sapore agrodolce del retrogaming. Ma qui siamo su Wii, e quindi ben vengano anche alcune piccole novità strutturali necessarie a garantire varietà, come il palesarsi di una sporadica visuale in soggettiva à la "Prime". Peccato solo che tanta manna ludica sia accompagnata da una storia non sempre all'altezza della aspettative. Ce ne faremo una ragione. **Kikko**

GLOBALE **85**

Wii

SHANK

Se state cercando un picchiaduro a scorrimento violento nell'azione e nel linguaggio, Shank è quello che fa per voi. Esteticamente appagante, il titolo di Electronic Arts mette sul piatto una sfida per nulla scontata, in cui dovrete imparare a gestire al meglio pistole, motoseghe, coltelli, fucili a canne mozze e un po' di sani cazzotti per aver ragione dei vari sgherri che vi si pareranno innanzi. La storia non è niente di particolarmente originale, ma i testi sono ben scritti e l'azione è altamente additiva, specie se affrontata in compagnia di un amico (purtroppo solo in multiplayer locale): che altro chiedere di più a un beat 'em up? **ToSo**

GLOBALE **83**

XBOX 360

Pagina mancante

TIME MACHINE RELOADED

A cura di: Danilo Dellafrana (danilo.dellafrana@gmail.com

Un viaggio a ritroso nella storia dei videogiochi attraverso gli occhi dei protagonisti che hanno segnato un'epoca.

IN MEMORIA DI DUE LEGGENDE

▲ *Una delle ultime foto di Jonathan "Joffa" Smith.*

Questo appuntamento con la Time Machine è piuttosto particolare poiché, per via dei tempi editoriali, riesco a scrivere solamente adesso un doveroso e sentito tributo: alla fine di Giugno, ad appena una settimana di distanza l'uno dall'altro, sono venuti a mancare Johnatan "Joffa" Smith e Chris Sievey, due figure sicuramente familiari per chi ha coltivato la passione del videogioco durante gli anni '80. Joffa è probabilmente il più famoso per quanto riguarda l'aspetto puramente ludico, essendo considerato tra i migliori programmatori di tutti i tempi per Spectrum. Lavorando principalmente per Ocean, ha sviluppato impressionanti conversioni da coin-op e adattamenti cinematografici sviscerando le potenzialità della macchina di Sir Sinclair come nessun altro. Innumerevoli sprite su schermo e scrolling parallattico senza incertezze sono solo alcuni dei tratti distintivi dei suoi giochi: vere e proprie opere d'arte binaria che ti facevano rimanere a bocca aperta, chiedendoti nel frattempo come diavolo fosse possibile che un simile spettacolo fosse opera del povero Speccy. Computer che, per la cronaca, comprò dopo essersi lustrato gli occhi su un'inserzione tra le pagine di Your Computer, vendendo per arrivare alla somma della versione 16k anche il suo buon vecchio Atari 2600! L'upgrade a 48k arrivò presto, dopo aver pasticciato con i rudimenti della programmazione a aver venduto un paio di giochi a una rivista: con il nuovo modello tra le mani, Joffa imparò il linguaggio macchina come si deve, presentando a Ocean Pud Pud in Weird World. Quel che ne risultò fu un assegno da mille sterline e un posto di lavoro offerto da uno dei co-fondatori della software house, David Ward, oltre alla pubblicazione del gioco nel 1985. Possiamo rivivere questo avvenimento tramite Commercial Breaks The Battle for Santa Software, un documentario prodotto dalla BBC nel 1984 che al giorno d'oggi ha un valore incalcolabile per ogni archeologo videoludico che si rispetti, presentando una variegata panoramica su nomi e tematiche dell'industria dei videogiochi di quegli anni. Un giovanissimo Jonathan Smith è presente nel video assieme al direttore delle vendite di Ocean, Paul Finnegan, intento a giocare e presentare rapidamente Pud Pud. Tra i più importanti titoli scritti per Spectrum ricordiamo senza dubbio Cobra, spin-off dell'omonimo film con Stallone che ci insegna come cattivi e uncini giganti non vadano d'accordo e come ogni arma da fuoco diventi automaticamente fichissima se accoppiata a un mirino laser. Da non confondere con l'atroce versione per Commodore 64 scritta da Zach Townsend, salutata da Zzap! con un eloquente 13%, la versione di Joffa è un capolavoro di programmazione esemplare: scrolling parallattico unito a una gran varietà di colori e sprite su schermo ben si sposano con l'originale sonoro di Martin Galway, che si prede la libertà di citare il tema di Rocky prima di iniziare la partita. Cobra è stato uno dei giochi più venduti del 1987 e ha collezionato premi e punteggi altissimi sulle pagine delle riviste specializzate. Anche Green Beret (1986), conversione del coin-op Konami e migliore versione ad 8 bit, è degno di menzione. A quei tempi era importante razionare la memoria dello Speccy e far fronte ai problemi derivanti dalla monocromia: in Green Beret ciò si incarna nei nemici in grado di eseguire calci volanti, riconoscibilissimi nell'originale ma facili da confondere nel mare di sprite della conversione.

▲ *Steve intervistato dalla sua creazione, Frank Sidebottom, in una foto tratta dal numero 15 di Crash.*

▲ *Cobra per Spectrum surclassava le altre versioni ad 8 bit sotto qualsiasi aspetto*

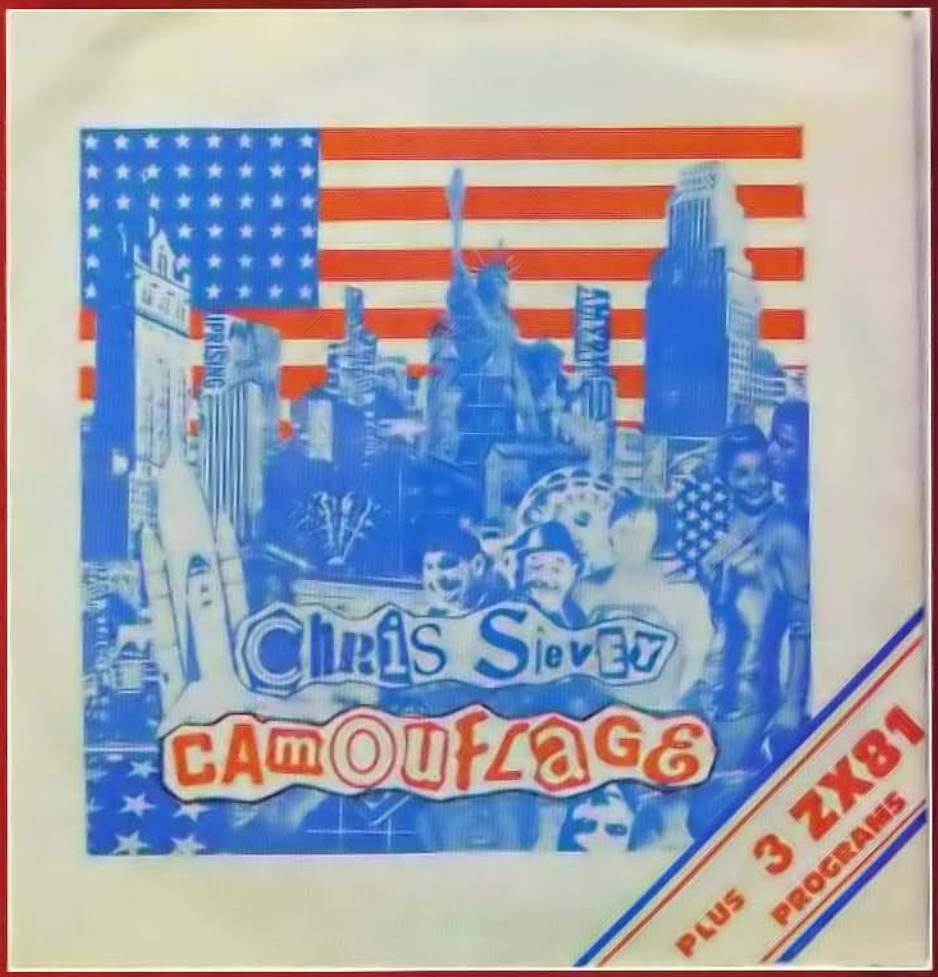
▲ *L'impressionante conversione di Green Beret racchiudeva l'arcade in un singolo caricamento, merce rara a quei tempi.*

▲ *Firefly è il gioco preferito da Joffa: un po' come RISK su C64, unisce eccellente azione arcade a una pianificazione dei settori da colpire su mappa strategica.*

Pensando fuori dagli schemi, Joffa fece in modo che saltellassero un paio di volte prima di attaccare il giocatore in modo da renderli immediatamente individuabili. Green Beret fu un grande trionfo, tanto che Ocean, detentrice dei diritti, creò negli anni seguenti un seguito non ufficiale esclusivo per il mercato domestico, The Vindicator, che non aveva nulla a che vedere con il gioco originale ma in grado di cavalcare ancora il ricordo di quello straordinario successo. E ancora l'incredibile Firefly, che univa strategia ad azione sparatutto con uno scorrimento multidirezionale fluidissimo o l'avventura arcade Batman the Caped Crusader, entrambi del 1988. Il secondo, basato sul celebre personaggio di Bob Kane, offriva due avventure differenti contro Penguin o Joker, a seconda del lato della cassetta che veniva caricato con sprite giganteschi e un impressionante sistema di visualizzazione delle schermate che si sovrapponevano l'un l'altra come se fossero vignette di un fumetto. In seguito a questo gioco lasciò la Ocean per unirsi alla Special FX e dedicarsi alla programmazione su Atari ST: per Jonathan il mercato ad 8 bit sembrava prossimo alla fine e i tempi di lavoro presso la software house di Manchester cominciavano ad andare stretti, con soli tre mesi per produrre giochi da zero. Proprio durante questo periodo di passaggio, creò anche le animazioni dei monitor per la seconda stagione di Red Dwarf, una serie fantascientifica demenziale molto popolare oltremanica. Su 16 bit sviluppò titoli sostanzialmente buoni con l'eccezione di Red Heat, lo spin-off del film Danko con Schwarzenegger e James Belushi, un bruttissimo picchiaduro con i personaggi costantemente inquadrati a mezzobusto. Il nickname Joffa è praticamente un obbligo per ogni Jonathan nel suo paese natale, Widnes nel Cheshire ed era un suo marchio di fabbrica

▲ *La grafica ridotta all'osso di The Biz nasconde un'enorme varietà di situazioni.*

scrivere il nome nei credits dei suoi giochi nelle maniere più disparate. Era un uomo molto rispettato anche dopo la fine della sua carriera essendo assiduo frequentatore di molti retro forum, specialmente quello di Word of Spectrum, sempre disponibile alla discussione. Ci ha lasciato all'età di 43 anni. Chris Sievey, musicista, comico e programmatore, è famoso per aver creato il personaggio immaginario Frank Sidebottom, molto famoso in Inghilterra a cavallo tra gli anni '80 e i '90. Frank appariva per la prima volta come elemento comico nella cassetta audio venduta assieme al videogioco culto The Biz per Spectrum. Frank è un aspirante popstar fan dei Freshies, il gruppo punk rock in cui Steve ha trascorso parte della sua vita dal 1970. The Biz ebbe una diffusione capillare: simulava lo showbusiness musicale molto prima del (relativamente) più famoso Rock Star Ate My Hamster della Codemasters, trattato su queste stesse pagine circa un anno fa. Steve inizialmente aveva concepito The Biz come un gioco da tavolo simile al Monopoli da giocare tra amici, ma il successo del Zx81, home computer per tutti dal prezzo contenuto, lo spinse a convertire la sua idea in linguaggio macchina, trovando successivamente terreno fertile nella capiente memoria del ben più performante Spectrum 48k, che si fece prestare da un amico per terminare finalmente il gioco nel 1985. Non stupisce sicuramente sapere che il titolo preferito di Steve fosse Football Manager del barbuto Kevin Toms, un'altra simulazione manageriale che condivideva con The Biz una qualità fondamentale: causare dipendenza! Nonostante la grafica spartana, il gioco rimane ancora oggi giocabilissimo grazie all'imprevedibilità e al gran numero degli eventi destinati a modificare la nostra carriera, al geniale humor e alla grande soddisfazione per ogni piccolo successo. Nel gioco si mette in piedi una band e si mira al primo posto nella Top Ten dei singoli, un obiettivo che nemmeno Steve ha mai raggiunto nonostante conoscesse per bene tutti i meccanismi: si parte con concerti alla YMCA locale o ai balli studenteschi e piano piano si aumenta la qualità dei nostri pezzi, si mette da parte un gruzzolo e cominciano i primi investimenti. In mezzo che non si dica si viene rapiti da The Biz, che fa scattare il meccanismo del "solo un altro turno per vedere che succede" mentre dalla finestra filtrano i raggi del mattino. Il fatto che un personaggio secondario di un videogame sia diventato un oggetto di culto in quegli anni la dice davvero lunga sull'impatto e la diffusione del gioco di Mr. Sievey: Frank diventando a tutti gli effetti l'alter ego di Steve ha trovato il successo alla radio, in televisione (ottenendo addirittura una sua trasmissione), durante apparizioni dal vivo e anche sulle pagine dei fumetti per ragazzi grazie al suo intelligente umorismo. Nel Marzo di quest'anno Steve ha scoperto di essere malato di cancro, una battaglia che ha purtroppo perso all'età di 54 anni. Da vari social network parti una campagna per racimolare fondi per un funerale dignitoso, essendo morto sostanzialmente povero, ottenendo quasi settemila sterline in poche ore per culminare in una somma totale oltre ventunomila sterline di quasi duemila donatori.



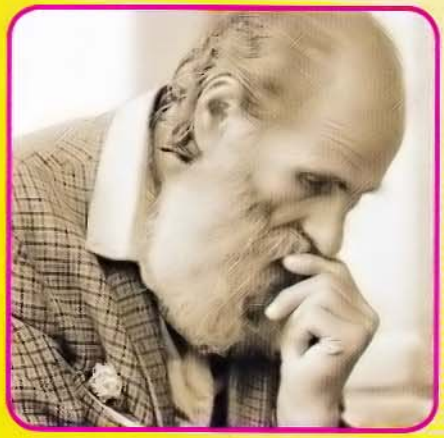
▲ *Anticipando di svariati lustri il concetto di multimedia, l'album Camouflage di Chris Sievey offriva il suo primo gioco per Zx81, Flying Train, sul lato B del disco.*

PARENTAL ADVISORY
Si informa il gentile pubblico che nella realizzazione di questa rubrica non è stato torto un capello ad alcun elettrodomestico.

Un po' di Amarcord con Ciro Ascione
IL PRESIDE POMPONIO MAZZA E I DANNI DA VIDEOGIOCO

Sono passati dieci anni da quando lo scoppiettante Ciro Ascione, autore di saggi e rovinatore conclamato di comunità virtuali, vestiva i panni del "Preside Pomponio Mazza" sulle pagine di una ormai lungamente defunta rivista di videogiochi. E visto che la scuola è appena ricominciata, cosa c'è di meglio che riproporre queste sferzanti righe a chi non ha mai avuto l'occasione di leggerle? I deliri di Pomponio, in ogni caso, sono liberamente disponibili su Internet: cercateli con Gùgol!

Non ho la minima idea di cosa leggerete nelle altre pagine di questa rivista. Immagino che i suoi collaboratori abbiano mentito senza pudore, al fine di sminuire un fenomeno tanto allarmante. La loro è una posizione puerile e partigiana, e posso affermarlo con cognizione di causa, pur non avendo letto gli articoli che sto accusando. D'altro canto, accusare il mondo dei videogiochi nella sua globalità non implica una conoscenza diretta di ciò di cui si parla: lo testimonia il fatto che i più illustri luminari della scienza medica, della sociologia e della psicologia, hanno già condannato senza riserve il videogiocare, e tutto questo senza avere alcuna pratica con PlayStation e affini. Sappiate però, cari lettori, che il vostro Pomponio Mazza si è documentato su fonti serie e autorevoli. Innanzitutto ho cercato lumi su "Manuale dell'educatore zelante", un prezioso volumetto aggiornato al 1952. Pur non trovando riferimenti alla parola "PlayStation", ho potuto reperire informazioni molto istruttive, sia sul termine "gioco", che sul termine "elettricità". Ecco cosa dice il manuale a proposito dei giochi: "Se vedete i vostri allievi trastullarsi con delle biglie di vetro, non esitate a sequestrarle. Ricordatevi che inghiottire una biglia può essere mortale". Sull'elettricità il tono del volumetto è ancora più perentorio: "L'elettricità è un grave pericolo per i ragazzi incauti. Infilare le dita in una presa di corrente può provocare la morte istantanea". Considerando gli indubbi rischi rappresentati sia dal gioco che dall'elettricità, potete rendervi conto dell'oggettiva pericolosità di un gioco elettronico. Quale genitore può essere così snaturato da permettere al proprio figlio di trangugiare delle biglie, mentre tiene le dita conficcate nella presa della corrente? Non ho rinvenuto accenni alla PlayStation nemmeno in una gloriosa edizione dell'Enciclopedia Treccani degli anni '30, che conservo gelosamente nel salotto accanto al busto di Vittorio Alfieri e al pappagallo impagliato di mia nonna. Ho dovuto perciò recarmi a casa di alcuni conoscenti che, in occasione delle feste natalizie, avevano regalato la PlayStation ai propri figli. Lo spettacolo a cui ho assistito mi ha turbato non poco. Due ragazzini di dieci e dodici anni fissavano con gli occhi sgranati lo schermo del televisore, che trasmetteva un cartone animato di mediocre fattura, raffigurante una corsa di macchine. Ciò che mi risulta tuttora oscuro è il motivo per il quale i fanciulli stringevano tra le mani una strana manopola, senza volersene staccare. Forse questa manopola comunicava impulsi elettrici allo schermo? Forse la PlayStation si alimentava dei fluidi vitali dei due sventurati ragazzini, trasformati in "batterie viventi" per dar vita a una grottesca pantomima in video? Il mio primo, naturale istinto è stato quello di distogliere gli innocenti dal loro malsano passatempo. Ho pertanto cercato di distrarli tirando fuori dal taschino un'inestimabile copia delle "Poesie" del Carducci. Mi sono poi posto davanti allo schermo del televisore, occultandone la visuale e leggendo ad alta voce l'immortale lirica "Pianto antico". Le conseguenze sono state sconcertanti. I ragazzi hanno proferito un'indicibile serie di improperi, il più gentile dei quali era "Vecchio rimbecillito"; mi hanno inoltre accusato di "compromettere" l'esito della gara. "Benedetti ragazzi - ho spiegato con paterna bonarietà - come avrei fatto a compromettere una gara che si sta svolgendo in televisione? Alla vostra età avevo già smesso di credere che all'interno della radio ci fosse un omino parlante!". A questo punto i marmocchi sono esplosi in una risata isterica e convulsa, e il sottoscritto ha potuto constatare quanto sia vero ciò che molti affermano: la PlayStation conduce alla follia. Il giorno dopo, appena giunto al Liceo "Guariniellis" (del quale sono preside), ho spedito una circolare a tutti i docenti di Italiano, chiedendo loro di assegnare il seguente tema in classe: "Avete mai subito danni assistendo ai cartoni animati trasmessi dalla PlayStation? Descrivete in maniera accurata i disagi fisici e mentali che avete provato". Ligio alle normative dell'autonomia scolastica, ho dato la possibilità di scegliere altre due tracce: "I giovani d'oggi stanno perdendo i valori più importanti, e antepongono uno sterile e dannoso passatempo come un videogioco al godimento delle immortali liriche del Carducci. Dite la vostra in merito"; "Mentre nel mondo c'è gente che muore di fame, nella società del benessere i ragazzi sciupano il loro tempo con la PlayStation. Vi sentite almeno in colpa per questo?". E non si dica che non sono democratico. Non posso descrivervi il mio sconforto quando ho scoperto che la follia della PlayStation serpeggiava anche tra gli allievi del "Guariniellis". Nel tema di un ragazzo ho rinvenuto il seguente delirio: "La Playstation non trasmette cartoni animati, come sostiene la traccia che ci è stata assegnata. Si tratta invece di un congegno che ci permette di interagire con una rappresentazione fittizia, rendendoci protagonisti dell'azione". In pratica l'allievo aveva spezzato il filo sottile che separa l'immaginazione dalla realtà. Credeva - povero lui - di poter manovrare personalmente il protagonista del cartone animato! Ho subito disposto che al ragazzo venisse fatta una radiografia, per constatare se avesse inghiottito qualche biglia.



Preside Pomponio Mazza

L'ANGOLO DELL'INVENTORE

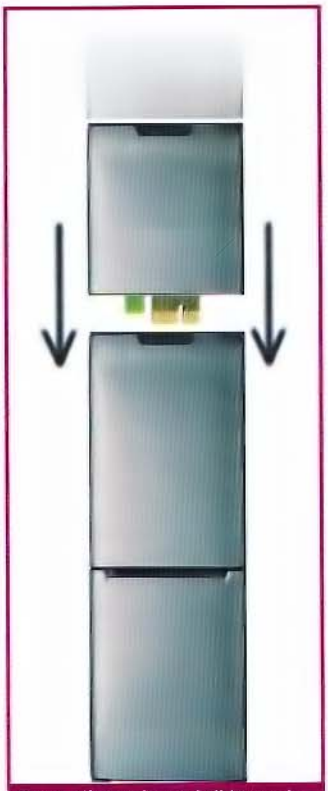
a cura di Angelico Medaglia <amedaglia@bovabyte.com>

Cari i miei quattro lettori, questo mese voglio rendervi partecipe di una fulminante intuizione, scaturita da un recente upgrade della memoria del computer e soprattutto da una visita a una nota catena di arredamento d'origine nordeuropea. Suppongo che a ciascuno di noi, prima o poi, sarà capitato di dover espandere la memoria del computer: in fondo è noto che i programmi più recenti hanno sempre bisogno di più memoria rispetto a quelli che li precedevano e, dato che disporre dell'ultima versione è assolutamente necessario per essere trendy e per soddisfare i piccoli bisogni del nostro ego, puntualmente ordiniamo quattro bei moduli di RAM e li mettiamo al posto di quelli vecchi. Espandendo il computer, però, mi sono chiesto: "ma non sarebbe bello se anche gli altri elettrodomestici si potessero espandere e installare in modo custom come il computer?", e così ecco qua la mia favolosa ideona del mese:

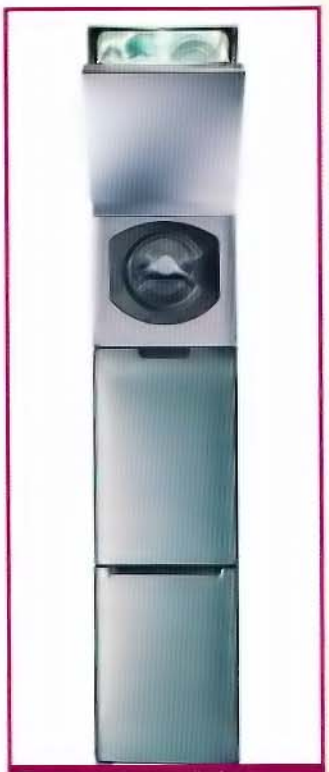
GLI ELETTRODOMESTICI A ESPANSIONE MODULARE

L'idea è semplice quanto geniale, perché permette di risparmiare un sacco di spazio inutile. Avrete certamente notato che ciascun elettrodomestico ha un suo pannello di controllo con manopole, led e pulsanti che, però, in tutta franchezza serve soltanto a occupare più spazio. Se tenessimo un solo pannello ed eliminassimo tutti gli altri, controllando frigo, lavatrice, televisore, forno a microonde, e così via con il medesimo, risparmieremmo un sacco di spazio, di polimeri artificiali e di tempo per muoverci da una stanza all'altra. Dato che, però, lo standard universal plug'n'play era già stato inventato, e che già esistono elettrodomestici dotati di scheda di rete, con cui collegarli via cavo o via etere, io ho pensato a una soluzione alternativa, ancorché più pratica: un bel pettinone PCI Express x1 a dimensioni maggiorate, con cui impilare ogni apparecchio sopra l'altro. Il mirabolante risultato di tutto questo è espressamente mostrato dalle foto che corredano questo articolo, alle cui didascalie vi lasciamo per ogni ulteriore spiegazione. Pensate ai mille vantaggi di una soluzione del genere! Per esempio, montando frigorifero, microonde e lavastoviglie in cascata, potremo fare sì che un piatto conservato in frigo venga automaticamente passato al microonde per la cottura e, in seguito, alla lavastoviglie per il lavaggio. Certo, qualcuno nel frattempo dovrebbe anche mangiare la portata, ma questo è un dettaglio minore e poi nessuno è perfetto. È o non è geniale?

Fra i moduli più gettonati c'è sicuramente la lavastoviglie.



Serve più spazio per i cibi surgelati? Non c'è problema! Basta procurarsi un bel modulo di espansione freezer e montarlo come illustrato in questa foto (seguite le frecce, mi raccomando!). Così anche voi potrete realizzare il vostro sogno più recondito, e disporre di un frigo a tre, quattro o anche cinque vani!



Ecco un modo comodissimo per sfruttare l'altezza di casa vostra (e anche quella dell'inquilino sovrastante): una pila di diversi elettrodomestici che, grazie a questa incredibile soluzione, vi permetterà di condividere le spese energetiche col vicino di casa. In dotazione, un martello pneumatico per bucare il soffitto. Attenti ai tubi, però!

La lavatrice è uno strumento indispensabile al giorno d'oggi: quando è in movimento, offre uno spettacolo mediamente più divertente dei programmi televisivi. Se la montate sopra il modulo TV, avrete sempre qualcos'altro da vedere quando il palinsesto non vi soddisfa.

Questo modulo in realtà non serve a niente, a parte vedere i DVD e poco altro. In compenso, il suo telecomando sarà assolutamente indispensabile per pilotare tutti gli altri elettrodomestici. Attenzione a non confondervi, però! Cambiare il programma del bucato pensando di girare canale, potrebbe nuocere gravemente al vostro abbigliamento.

TGM MAIL

A cura di: Massimo Svanoni xam@sprea.it e Raffaele Sogni raffo@sprea.it

PROSOPOPEA – 16 AGOSTO 2010

[La goduriosa essenza del giuoco portatile]

Vivo in un mondo completamente a sé, avulso dal concetto di dogma. La nozione di regola esiste in maniera del tutto arbitraria, più che altro infrastruttura a uso e consumo della comprensione altrui. Pronta per essere decomposta e ricostruita un attimo dopo l'ultimo passaggio di creatura pensante.
In assenza completa di certezza – e nella conseguente mancanza di una qualsivoglia legge gravitazionale – va da sé che sia qui costretto a dichiarare e il mese successivo a smentire, con una frequenza che, a meno di questo pistolotto, apparirebbe allarmante. Così, seduto in posa riflessiva sul trono, mi sono ritrovato a constatare come la compagnia alternata del fono alla consueta pigna di saggi e romanzi, non sia cosa da sottostimare. E cosa ho scoperto all'alba di questo fresco agosto? Ho scoperto la goduriosa essenza del giuoco portatile.
L'ho scoperto a tal punto, da aver applicato la formula del fast play a una serie invereconda di momenti di pausa da vacanza: dalla coda per il traghetto sotto il sole cocente al momento di svacco in accappatoio sul terrazzino, al dopo nuotata sui sassetti levigati di una spiaggia dell'isola di Pag.
Insomma, sono arrivato a stanare dallo scrigno sepolto delle mie voglie il piacere del gioco a caratura ridotta (o "giochino", come impropriamente definito dal volgo intenzionato a urtare il mio sistema nervoso), dal design semplice, ma anche – udite, udite – dell'ag in forma ridotta. Ricordate Dracula 3 – Path of the dragon? Ebbene, debbo confessarvi che non l'ho mai terminato: quale migliore occasione della pubblicazione episodica sul fono per riparare a questa mancanza?
Ma il bello (o il brutto, fate voi) è che mi sto pure adoperando per finire tutto quello che sto iniziando e che incontra i miei gusti. Conoscendomi, potrebbe anche trattarsi di una passione passeggera, di uno di quei momenti di idillio che mi colgono di tanto in tanto.
Anche fosse, volevo farvelo sapere.

Massimo Svanoni

A CHI LO SPEDISCO? DAI, CHE È FACILE!

MULTIGIUOCO:
ignoro dove e se Elvin sia andato in vacanza. So tuttavia come fare a contattarlo. Correte su http://www.tgmonline.it/contact, SELEZIONATE Fragzone e scrivete quello che vi pare.

TGM BAZAR:
http://forumtgmonline.futuregamer.it/forumdisplay.php?f=263. Il posto migliore ove sfogare la vostra repressione post spiaggia.

TGM MAIL:
la TGM Mail, questo mese, si dichiara freschina, gaudente e di nuovo giocante; fatele tante care su: http://www.tgmonline.it/contact.

RAFFOSENTIQUA:
Raffo non fa più le vacanze a Rimini in discoteca. Scrivete a raffosentiqua@sprea.it (http://www.tgmonline.it/contact E Raffosentiqua).

HELLO, MR. XAM

Mr. Xam, in quanto appassionato videogiocatore che adora i GdR, ho da farti una confessione. Confessione che mi è stata... estorta in seguito alla lettura di una TGM Mail dal titolo "crederci o millare". Ebbene, lo ammetto: io millo.
In un GdR, davanti ad un bivio, scelgo sempre la soluzione che - teoricamente - dovrebbe garantirmi i maggiori vantaggi; la soluzione che i programmatori hanno indicato tra le righe come quella "giusta". La conseguenza è che mi ritrovo spesso e volentieri a interpretare dei personaggi buoni, dei pezzi di pane, degli eroici impiccioni che si farebbero in quattro per dare una mano all'ultimo degli NPC.
Potrei aggiungere che ciò rispecchia la mia indole, perché nella vita reale il sottoscritto è persona buona e a modo, ma non prendiamoci in giro: più che crederci io - appunto – millo.
Però... però in questi giorni sto affrontando Mass Effect 2. Ecco che mi ritrovo importunato da una giornalista particolarmente fastidiosa; ecco comparire l'iconcina che mi dice "ehi, Sempavor, guarda che se vuoi qui ti puoi comportare da cattivone...".
Non resisto. Non millo. Ci Credo. Clicco. Ed il mio comandante Shepard tira un bello sganassone alla giornalista fastidiosa. Che soddisfazione. Mentre me ne andavo, guardando con la coda dell'occhio la poveretta con la facciona tumefatta, ringraziavo in cuor mio BioWare e i bivi. E pazienza se non saprò mai cosa sarebbe successo nel caso in cui non avessi tirato quello sganassone: a naso, mi sa che la faccenda non sarebbe stata per niente interessante. Mi sa che non millerò più.
Saluti

Sempavor

Intanto, bentornato, Sempavor. Dopodiché, bravo. Eccola qui, descritta nello spazio di qualche riga, l'importanza della decisione, del bivio, all'interno del videogioco. Cioè non solo del vivere o morire, non solo della mossa che porta punti, ma della biforcazione all'interno del procedere della storia. Del prendere una via piuttosto che quell'altra. Del – e ci siamo – decidere di lasciare all'abisso del non giocato un'intera fetta di ciò che gli sviluppatori hanno pensato per noi. Ma l'abbiamo pagato! Eggià, l'abbiamo pagato, ma – lo sostengo ormai da qualche tempo – l'abbiamo pagato proprio per NON giocarlo. La ricompensa, fidatevi, vi ripagherà della pena. E se non dovesse essere, beh, provate a chiedere il rimborso...

POTREI AGGIUNGERE CHE CIÒ RISPECCHIA LA MIA INDOLE, PERCHÉ NELLA VITA REALE IL SOTTOSCRITTO È PERSONA BUONA E A MODO, MA NON PRENDIAMOCI IN GIRO: PIÙ CHE CREDERCI IO - APPUNTO - MILLO
SEMPAVOR

CAOS TRA LE STELLE

Solo per voi, ho rapinato un'altra vignetta dalla rete. A dire il vero la vignetta è vecchiotta, ma vecchiotta forte, solo che le illustrazioni comiche a stampo videoludico mi hanno sempre attizzato e non vedo perché non dovrei rompere i maroni anche a voi. Oppure avete già smesso di giocare a StarCraft II e proprio non ve ne frega niente?

FACCIAMO IL BILANCIO

Ciao, Xam, alcuni anni fa ti scrissi una lettera in cui mi lamentavo della mancanza di innovazione dei giochi moderni: dato che il mio professore di lettere sosteneva che ogni tanto nella vita bisogna fare un bilancio, eccomi qua per aggiornarti sul punto della situazione.

UNA VERA NOVITÀ CHE NON MI HA CONVINTO MOLTO SONO I DLC: FRANCAMENTE, PIUTTOSTO CHE AVERE DIECI MICROESPANSIONI CHE COSTANO POCO, PREFERISCO AVERNE UN'UNICA CORPOSA, MAGARI STAND ALONE, CHE PERÒ ABBIA DEGLI IMPATTI SOSTANZIALI SUL GIOCO. NATURALMENTE CI SONO I FANBOY ACCANITI, PERCIÒ IL MERCATO DEI DLC È FIORENTE; MA HO DEI DUBBI CHE A LUNGO TERMINE POSSA ANDARE AVANTI COSÌ COME LO CONOSCIAMO
LUCA TOFINI

A livello grafico direi che la tecnologia è abbastanza stabile, anzi, posso affermare con certezza che l'avvento delle DX10 non è paragonabile all'avvento del 3D con le prime schede acceleratrici, dato che molti giochi sfruttano dei motori grafici che francamente non sono il non plus ultra della tecnologia.
Inoltre sono scettico sulla possibilità che i prossimi giochi possano mostrare un 3D della qualità di un Avatar; perché la tecnologia è acerba e i monitor adatti costano uno sproposito (già quelli normali non scherzano).
Sempre a proposito di tecnologia, non ho notato l'introduzione di alcun controller convincente, perciò credo che il futuro sarà ancora spartito tra mouse, tastiera, gamepad e Wii (anche perché usare come touch screen un monitor da 600 euro m'inquieta non poco).
Relativamente ai DRM siamo ancora in una fase di transizione, dato che molti giochi puntano sulla validazione online una tantum (con l'eccezione di Ubisoft che ha proprio esagerato), altri invece si limitano a un semplice DVD check oppure non ne hanno alcuna.
In realtà credo che, in questo ambito, il futuro sia la soluzione adottata da Battle.net 2: ti colleghi al sito della software house, crei un profilo e da là gestisci il tutto, senza perdere tempo a installare o aggiornare software di terze parti (tipo Securom o Steam).
Stessa situazione per il digital delivery: per me è inevitabile che a lungo termine vinca la partita perché è molto più comodo della distribuzione tradizionale (al massimo rimarranno le collector's edition con i contenuti digitali). Nei paesi come l'Italia, dove internet rimarrà ancora poco sviluppata, lo scatolato e il digitale coesisteranno ancora per molto tempo.
Sempre a proposito di internet l'idea di salvare le partite e i profili del giocatore in rete è comoda, ma mi chiedo quanto sia veramente utile (ottima in caso di reinstallazione del gioco o per chi ha tempo da dividere tra portatile e fisso).
Un'altra soluzione che credo diventerà uno standard tra venti anni è quella di giocare con dei titoli complessi tramite la sola connessione internet, senza installare o patchare nulla: chissà, in quest'ottica persino il digital delivery diverrà obsoleto, un po' come oggi lo sta diventando il supporto fisico.
Forse i vari giochini di Facebook sono un'anticipazione del nostro futuro, oppure saranno solo un genere diverso che si affiancherà agli altri.
Una vera novità che non mi ha convinto molto sono i DLC: francamente, piuttosto che avere dieci microespansioni che costano poco, preferisco averne un'unica corposa, magari stand alone, che però abbia degli impatti sostanziali sul gioco.
Naturalmente ci sono i fanboy accaniti, perciò il mercato dei DLC è fiorente; ma ho dei dubbi che a lungo termine possa andare avanti così come lo conosciamo.
Un'idea molto interessante è la possibilità d'importare nel seguito di un gioco, oltre al protagonista, anche le conseguenze delle sue azioni. Finora ME2 mi ha semplicemente lasciato a bocca aperta, ma credo che il meglio debba venire con The Witcher 2 (ovviamente non ho più alcun salvataggio del gioco originale) (ed ecco l'utilità del salvataggio online di tutti i dati ndXam) e DAO2.
Negli RTS le cose sembrano indicare una morte della meccanica raccogli le risorse/costruisci un mega esercito/spazza via tutto, per via dell'uscita di titoli più orientati al combattimento con poche unità. Naturalmente Starcraft 2 potrebbe cambiare tutto, senza contare che, grazie al nuovo titolo della Blizzard, le sequenze d'intermezzo tra una missione e l'altra sono diventate un interessante ibrido tra un RPG e un'avventura grafica. Vedremo in futuro, ma francamente non credo che qualcuno possa impensierire la Blizzard. La stessa software house, nel campo nei videogiochi online, continua a dominare con WoW,

AVVERTENZE D'USO

Questo è uno di quei mesi in cui il box delle avvertenze viene in aiuto piuttosto a me che a voi. Non che mi consenta di mettere ordine nel cuore della mia materia grigia (quello mai!), ma mi offre la sordida occasione di infilare quei due-tre-quattrocento caratteri inutili che non so dove altrimenti deporre.

BILANCIO
Attività periodica e, di norma, portatrice di disturbi gastrici e altre mille amenità fisiche di cui faremmo volentieri a meno.

DLC
Siglozzo che proprio non va giù alla nostra lettoranza. Si consiglia di accompagnarlo con un buon bicchiere di Barbera.

DRACULA 3
Un giuoco che, a due anni di distanza dall'uscita, ricordo, rigioco e riconsiglio con piacere.

DX10 (AVVENTO DELLE)
La rinascita del videogioco su PC? La morte dell'obsolescenza? Le DX10 hanno rappresentato, per lo più, la morte delle vecchie schede video (laddove per "vecchie" si intende anche acquistate un attimo prima).

MASS EFFECT 2
Giuoco che è tanto piaciuto a tante persone, ma non a questo Xam qui, che ancora non lo ha giuocato (lo giuocherà tra una decina d'anni circa).

MILLARE
Quella attività tanto cara ai giocatori che, reduci dall'anteguerra videoludico, al dì d'oggi non sanno ove riversare i propri ormoni in eccesso.

PAG
Isolotto croato sul quale il vostro caro Xam ha pernottato diverse notti, diverse mattine e anche diversi pomeriggi, a seconda delle circostanze.

PAGARE PER NON GIOCARE
Attività che, a detta di chi scrive, paga più della sua corrispettiva inversa. E poi non dite che non sono scappato dalla gabbia.

PERIODO IMPROPRIO
Quel ritaglio di spaziotempo in cui un povero redattore dovrebbe starsene solo con le mani delicatamente appoggiate sulla panza o, al più, brandendo orgogliosamente un abbondante cono gelato ma che, invece, passa a scrivere recensioni/rubriche e/o altre cosucce che hanno a che fare con date di consegna.

TENNIS
Sport che, con quei due o tre decenni di ritardo, il vostro Xam ha inizio a praticare con un profitto, per ora, contenuto. Ma, credetemi!, ci sono le potenzialità. Speriamo che non restino inespresse...

TRONO
Loco caro al videogiocatore medio. E per le innumerevoli sessioni di gioco portatile e per le indescrivibili sensazioni maturate dalla lettura di questa rubrica qui. Per non dire dei piacevoli effetti collaterali.

XAM
Personaggio in perenne ricerca d'autore (e di vacanza).

HARRY POTTER FAIL

Se, come me, soffrite ormai di una certa idiosincrasia nei riguardi dei Lego game, sappiate che non siete gli unici. E che, anzi, qualcuno, ha trasformato l'insofferenza in confusione. Se poi quel qualcuno è un ragazzino occhialuto e saccente che se ne va in giro per Hogwarts. Del resto, qui, tutto fa Lego... err... brodo.

anche se l'anno prossimo, con l'uscita del MMORPG ambientato nell'universo di Star Wars, le cose forse potrebbero cambiare. Sempre a proposito di multiplayer, la modalità di gioco in LAN sta per estinguersi, non tanto perché sia scomoda ma per contrastare la pirateria. Nelle avventure grafiche, negli sportivi e negli action in terza persona non vedo novità di rilievo, con l'eccezione della scomparsa dei quick time events (che liberazione!).
Già che ci siamo parliamo degli

IN ITALIA ESISTONO DIVERSI SVILUPPATORI AMATORIALI DI VIDEOGIOCHI, MOLTI DEI QUALI, PER LA SEMPLICITÀ D'USO, UTILIZZANO PROPRIO RPG MAKER PER LE LORO CREAZIONI. IO SONO UNO DI QUESTI, SU INTERNET SONO CONOSCIUTO CON IL MIO NICKNAME THEORAS (CERCATE PURE SU GOOGLE) E SONO IL CREATORE DI UNO DEI POCHI VIDEOGIOCHI COMPLETI E IN ITALIANO DEL PANORAMA AMATORIALE
VALERIO GUIGGI

achievment: onestamente non m'interessano, dato che amo giocare in modo spontaneo, senza perdere tempo a fare cose strane o inutili. Ma, dato che piacciono a molta gente, credo che diventeranno una componente standard dei videogiochi.
A essere onesti, come idea non è che sia proprio innovativa, ma grazie a internet hanno conosciuto una nuova evoluzione, quindi valeva la pena di parlarne.
Concludendo credo che, rispetto ad alcuni anni fa, le cose a livello d'innovazione siano cambiate in meglio, però sono convinto che la parte migliore debba ancora venire.
Chissà, molte idee che ritengo valide potranno essere dei flop e viceversa, ma per adesso ci sono parecchie cose interessanti che bollono in pentola.
E questo è tutto, ci risentiamo tra tre anni!

Luca Tofini

Ciumbia, Luca.
Data la quantità di argomenti, ne pesco qualcuno del tutto a caso e lascio gli altri all'abbrivio del lettore. Il legame tra giuoco e connessione internet è il primo che mi salta in testa, anche perché ho ricevuto un'altra lettera (Claudio), che lamenta le difficoltà oggettive di uno StarCraft II con chiavetta poveretta.
Onestamente la gestione dati di gioco (nel suo formato evoluto, gamertag) su rete è cosa buona e giusta, anche solo per una faccenda di reperibilità e riutilizzo degli stessi. Però dovrebbe essere un servizio, non un pungolo nelle costole dell'acquirente. Un sistema di backup automatizzato, un aggregatore di statistiche congruenti. Non l'ostacolo al giocare. Certo, da ultima ruota del carro quale siamo, dobbiamo fare i conti con i problemi di mancata connessione di chi non vive in una grande città e si trova lontano dalla banda larga (cioè il vero problema è quello). Però deve essere per forza così necessario restare online evah?

ACE!

Buongiorno.
Mi chiamo Luca, sono un collaboratore o più semplicemente un utente/simpatizzante di un una simulazione tennistica per PC, Full Ace Tennis. Si tratta di un progetto curato e sviluppato con passione, estremamente simulativo, ma che vanta anche un discreto comparto tecnico, giocabile in multiplayer on line e in costante sviluppo.
Si tratta di una produzione di una piccolissima software house francese, a basso budget. Il gioco completo costa solo 15 euro ed è disponibile una demo che permette, fra l'altro, di giocare in rete. Mi chiedevo se vi fosse la possibilità di ottenere un po' di attenzione da parte della vostra testata, magari una piccola recensione che aiuterebbe a dare visibilità al progetto, a mio avviso molto meritevole.
Ringraziandovi in ogni caso per l'attenzione concessa porgo i più cordiali saluti (sono anche un vostro utente e iscritto al forum da vecchia data), confidando in un vostro riscontro.
www.fullacetennis.com
Cordialmente,

Luca La Rosa

Alle piccole cose della gente ludica credo sempre di più. Non per altro, ma sono convinto che nelle dimensioni ridotte stia la forza dell'innovazione. E non sto certo a raccontarti questa grande scoperta.
Intanto ti lascio questo piccolo spazio, alla mercé di tutti i lettori discutenti; vediamo che ne dice il popolo. Tu incrocia tutte le dita che hai.

PICCOLO SPAZIO, PUBBLICITÀ (E DUE)

Salve, ho visto che in questo numero di TGM avete allegato la demo di un videogioco straniero, creato con il programma RPG Maker, utilizzato per creare giochi amatoriali. Non mi intendo di problemi quali copyright o simili, quindi non so se potrete dar fondo a questa mia richiesta.
In Italia esistono diversi sviluppatori amatoriali di videogiochi, molti dei quali, per la semplicità d'uso, utilizzano proprio RPG Maker per le loro creazioni.
Io sono uno di questi, su internet sono conosciuto con il mio nickname Theoras (cercate pure su Google) e sono il creatore di uno dei pochi videogiochi completi e in italiano del panorama amatoriale. Il gioco in questione si chiama Raldon, già recensito da numerosi siti.
Se siete interessati a dare un'occhiata, visto che non ho fini di lucro e che il gioco è tranquillamente e liberamente scaricabile da tutti, potete fare un salto sul mio sito: www.raldon.altervista.org, dove potrete prendere visione di Trailer, Screenshot, Recensioni ed eventualmente del Download.
I giochi sono due, Raldon e La leggenda di Raldon: è sul primo che propongo maggiore attenzione vista la migliore realizzazione.
Qualora lo vogliate, a me piacerebbe ottenere un po' di visibilità.
In attesa di una vostra risposta, cordialmente,

Valerio Guiggi

Sarà che sono appena tornato dal primo blocco di vacanze, ma mi sento discretamente leggero, sereno e, in una parola, buono. Ecco dunque una seconda manciata di righe dedicate agli sforzi di un lettore.
Come nel caso di Luca, ti lascio completamente in pasto agli avidi giocatori leggenti. In bocca al lupo!

AU REVOIR

Questo mese è andata un po' più per le lunghe (questo solo se non consideriamo il periodo improprio per qualsiasi genere di lavoro; leggere la data in cima alla Prosopopea, please). Fatto sta che ho chiuso ugualmente e che ora ricompongo la valigia semi-disfata e vado a bearmi della beatitudine delle mie care montagne. Uei, ricordatevi di spedire qualche cartolina, eh!

LIMBO!

Sì, sì, quel giuocuccio che vi segnalai mesi addietro è uscito, costicchia, ma è bello ed è lì che vi aspetta. Mi piacerebbe anche dirvi che potete farlo su PC, ma non è così e per questa volta vi tocca accontentarvi della norma e giocarlo ove si puote. Ossia, mi duole pubblicizzare, su Xbox Live!
Tante care cose.

RAFFO SENTI QUA!

Come a tutti, capita di attraversare dei momenti di sconforto, nei quali ogni cosa sembra andare storta e non si capisce come la situazione possa migliorare. In quei momenti la soluzione che adotto è la seguente: guardare nel vuoto per 4 minuti. 4 minuti rappresentano il tempo necessario all'azzeramento dei miei ricordi, dato che ho poca RAM nel cervello. Certo, le cose basilari restano, ma per esempio mi scordo che il Toso è un panzone o che ho perso una sassata di soldi a poker... insomma, alla fine avere la memoria di un pesce rosso ha i suoi vantaggi.
Questo mese apro una nuova area della rubrica che probabilmente morirà subito. Si tratta delle domande che gli utenti rivolgono a Yahoo Answer, eccone 5 scelte accuratamente.
- Lollalollelolli10: Posso fare l'amore anche se sono ancora vergine?
- EndR34.0: Se faccio sesso con una ragazza in cinta, e la ragazza aspetta una bambina, rischio di mettere in cinta la bambina?
- Patty: il mio ragaxo m ama ma a volte capita ke va con altre ragazze e si baciano, dice ke sono troppo gelosa e ke se non la smetto mi lascia??? Ke devo fare??????
La mia domanda è: siamo tutti fregati?
Ah, il pad messo in palio il mese scorso viene vinto da Edwin A. Abbott: questo losco individuo è pregato di mandarmi gli estremi per la spedizione.

Raffo

LA LEGGE DELLA NATURA

Genialoid Raffo (sic, per evitare pubblicità occulta), è successo un fatto che dovrebbe farmi vincere di diritto il premio "Pirla of the Year 2010": ero a pranzo con una giovin fanciulla (ovviamente impegnata, altrimenti non sarei riuscito né a farmela... amica, né a invitarla a pranzo), totalmente a mio agio in quanto la sapevo essere già fidanzata. Si parlava di vari argomenti, in estrema rilassatezza, fin quando ella, all'improvviso, mi ha detto che una sua carissima amica è libera e sarebbe stato bello combinare un appuntamento insieme per presentarci. Ben conoscendo di vista questa amica ed essendomi più volte accorto che non sfigurerebbe affatto in una sfilata di moda, sono stato colto da afasia cui ho cercato rimedio attraverso un raptus di incontrollabile balbuzie, del quale rammento solo le seguenti parole: "ehm, idea, sì, cioè no, settembre andiamo è tempo di migrare". Di quanto successo dopo non serbo ricordo, a mo' di Eraserhead ho cancellato tutto dalla mia mente. Che fare? Mio cugino mi consiglia di scrivere a Raffaella Carrà, ma da quando ho saputo che la brava Raffaella ha litigato col marito ho preferito scrivere a te, supremo Raffo, conte onorario del principato di Seborga.

Tuo Termineto Salvescio

Caro amico sfortunato, capisco che a una persona timida e un po' impacciata certe notizie scombussolino un po' ma non ti devi allarmare, è il sistema che usa la natura per evitare che due persone completamente diverse e incompatibili si accoppino tra di loro. Ci sono alcune categorie di uomini che eludono questa regola naturale grazie al denaro, ma si tratta appunto di abomini. Il mio consiglio quindi non è di adattarti a farti le cesse, ma di diventare ricco.

IL PIRATA INFERNALE

Disdicevole Raffo,
in questa prestigiosa rubrica vorrei affrontare un argomento che mi pare non sia mai stato trattato: la pirateria. Io devo ammettere che non compro tutti i giochi, a volte mi faccio prendere dalla fregola di provare l'ultimo titolo uscito e se non me lo posso permettere lo scarico. Ma non è questo il punto, piuttosto mi chiedevo se andrò all'inferno per tale azione. In un certo senso piratare rientra nel comandamento "non rubare", quindi tecnicamente sono fregato, come posso evitare la condanna infernale? C'è un modo per redimermi?

Slalom

Caro Slalom, mi stai simpatico perché hai il nome di una birra, ma in ogni caso sei fottuto. Chi pirata compie peccato mortale contro l'umanità e i vichinghi, non c'è modo di redimersi: basta scaricare un gioco una volta e il tuo posto all'inferno è garantito... forse non nell'ultimo girone, ma di sicuro in uno dei più caldi e affollati. Se ti può consolare, si finisce all'inferno senza passare dal via anche usando i cheat, imbrogliando in varie forme e modi, dicendo le parolacce mentre si gioca, picchiando con la ciabatta la statua di Saddam Hussein, scrivendo con le K e andando su chatroulette.

IL FUTURO È QUI

Tesserattico Raffo,
il 3DO se n'è andato (da un pezzo) e il 3D è approdato nella nostra realtà bidimensionale. Nonostante (paper) Mario si compiaccia del suo (forte) spessore a due dimensioni, ho deciso di non accontentarmi e compiere il fatidico balzo nella terza dimensione videoludica. Mi sono sempre considerato un early adopter e anche stavolta non ho intenzione di rimanere a guardare. Chiedo quindi una tua stereoscopica opinione su quale sistema conviene che orienti la mia bidimensionale (in tutti i sensi) carta di credito. Inizialmente, pensavo di puntare sui Sega 3D Glasses per Master System. Questo fantastico accessorio mi permetterebbe di godere appieno di titoli quali Out-Run 3D e Space Harrier 3D. Inoltre, con l'acquisto aggiuntivo della Light Phaser, che non possiedo, potrei cimentarmi nello sparatutto Missile Defence 3D. Purtoppo, il costo non è irrisorio dato che dovrei cambiare console.
La Sega non ha pensato a noi poveri possessori di Master System II. Gli smerigliati occhiali 3D sono infatti compatibili solo con il primo modello della console; in alternativa, potrei cambiare sponda (in senso videoludico) e passare alla concorrenza. Ho visto da un amico un fantastico gioco chiamato Rad Racer per Nintendo (non il Super ma il modello a 8 coloratissimi bit): grazie a dei gradevoli occhialini con le lenti rosse e blu, è infatti possibile assaporare appieno l'esperienza della terza dimensione (altro che Tony Binarelli). In definitiva, l'indecisione regna sovrana, ma ciò che mi esalta e mi rende fiducioso verso l'evoluzione della mai troppo bistrattata specie umana è che il futuro è qui, adesso.

Edwin A. Abbott

Comprati un Atari Jaguar, degli occhiali finti col nasone, e poi fatti ricoverare.

LA LETTERA SCELTA A CASO DEL MESE

(Questa lettera non ha risposta perché è scelta a caso tra tutte quelle pervenute e quindi non mi va di rispondere. NdRaffo).
Illuminante Raffo, sono alcuni giorni che non riesco più a trovare le mie mutande preferite, darei la colpa a mia mamma, ma vivo da solo. Ora che ci penso potrebbe comunque essere stata mia mamma, che entrata in casa in piena notte, mi ha sottratto le mutande. Le mi mutande son molto belle e ci sono affezionato, le ho cercate dappertutto ma senza riuscire a trovarle, come posso fare?
Un forte abbraccio.

Lucas

Pagina mancante

ADSO

Adso da Melk è uno dei fondatori di NGI, si è occupato dell'organizzazione di eventi legati al gaming quali World Cyber Games, NGI Lan e Smau ILP. Attualmente spera che per prepararsi a quello che lo attende siano sufficienti intense sessioni di Sim Baby.

A cura di: Adso adso@sprea.it

REDRUM

"Tesoro, luce della mia vita. Non ti farò niente. Solo che devi lasciarmi finire la frase. Ho detto che non ti farò niente. Soltanto quella testa te la spacco in due! Quella tua testolina te la faccio a pezzi!"

Il mattino ha l'oro in bocca. Il mattino ha l'oro in bocca. Il mattino ha l'oro in bocca. Il mattino ha l'oro in bocca. Il mattino ha l'oro in bocca. Il mattino ha l'oro in bocca. Il mattino ha l'oro in bocca. Il mattino ha l'oro in bocca. Il mattino ha l'oro in bocca. Il mattino ha l'oro in bocca. Il mattino ha l'oro in bocca. Il mattino ha l'oro in bocca. Il mattino ha l'oro in bocca. Il mattino ha l'oro in bocca. Il mattino ha l'oro in bocca. Il mattino ha l'oro in bocca. Il mattino ha l'oro in bocca.
Ok la smetto.
È solo che mi divertiva troppo questa idea dopo la solita discussione con il ToSo (ah sì, per chi non lo avesse ancora notato: è tornata la Fuffa Iniziale!) sui miei ritardi di consegna che, per la cronaca, pare mia abbiano portato ogni limite visto che se riesco a giungere alla fine di questa pagina prima del levar del sole (sic – sono le 4 del mattino al momento) essa verrà inserita direttamente nella "ciano" (ma davvero nel 2010 si fa ancora la ciano? Secondo me è un modo di dire che si è tramandato e gg) senza passare dal via, un po' come a Monopoli.
Il motivo del mio super-ritardo, anzi a volerla dire tutta pensavo proprio di saltare il turno 'sto giro, è stato ben descritto il mese scorso: sto attraversando un periodo di pressione sul lavoro che mi costringe a lavorare dal mattino fino ad almeno le 5 di notte (quando ci riesco) e che mi lascia spazio per ben poco, a parte il Sacro Tempo da Dedicare alla Famiglia. Per il resto mi sento oramai da più di un mese una sorta di zombie, ma di quelli apatici e decisamente bulimici (ah fortunati quelli che sotto stress smettono di mangiare – ovvero il 99% della popolazione mondiale – e dimagriscono come giunchi... uff!) che ricorda il Giusto Riposo del Guerriero come un flebile suono lontano perduto nella memori... un po' come la luce del giorno per i vampiri.

Oh, ma non vorrei menarla troppo eh – e poi la chiudo qui con 'sta storia del lavorare tanto – ché il mio papà che ha fatto il metalmeccanico per 45 anni si è veramente spaccato le parti pudende, altro che "sto comodamente seduto a pigiare tastini per 14 ore, ommmmidddio che fatica!".
Comunque torniamo al ToSo e alla Santa Fuffa Iniziale; il problema è che non avevo proprio avuto il tempo nemmanco di pensare a un bell'argomento da trattare, qualcosa su cui al solito pontificare per effondere al Mondo Tutto il mio personale punto di vista "sulla vita, l'universo e tutto quanto" (cit.), quindi chiedo aiuto al capo redattore (oltre che agli "amici" di fistbook) per trovarne uno che non avessi trattato negli ultimi quattro e passa anni. Il geniale operatore della parola scritta mi dice "cappero! Sarebbe bello scrivere qualcosa sull'essere sotto pressione a cannone", ed io "beh è quello che ho scritto il mese scorso dài: sono stressato e non ho voglia di giocare a videogiochi troppo impegnativi e tutte quelle robe lì", e lui "no no, una cosa diversa: tipo che sei pressatissimo e poi giochi a tipo un gestionale, una roba così".
Dunque ToSo, eccoti la trista verità: praticamente non ho mai giocato a un gestionale in vita mia. Io sono Adso da Melk! Quello di Quake, del rail, del rocket jump... ricordi? Al massimo quello di World of Warcraft ma, come hai scritto tu una volta, che "ci gioca ma non si vuole sottomettere alle sue inevitabili regole". Figuriamoci se mi sono mai messo a giocare a uno di quei così pieni di iconcine, tastini e robe da cliccare; sia mai! Cioè io a Sim City (per dire) caricavo le città già fatte e facevo arrivare Godzilla o i tornado a distruggere tutto! E da piccolo bruciavo le formiche con la lente d'ingrandimento, e non sai cosa facevo con le lucertole e poi prendevo dei bastoni e .... No 'spetta; fermiamoci qui :)
Per farla finita insomma, non avevo così tanto materiale per l'idea del ToSo, ma poi prima, quando stavo scuoiando un opossum per cena, mi è venuto in mente che un certo tipo di pressione e per la precisione quella "da gara" ha sempre un po' inficiato il mio essere netgamer, o quantomeno il mio esserlo a livello competitivo.
Lo Stress da Prestazione Agonistica mi ha sempre caratterizzato fin da piccolo: ricordo quando a 12/13 anni al campeggio che frequentavo durante l'estate veniva organizzato il tradizionale torneo di ping pong. Io di solito battevo in una partita "normale" una buona parte dei partecipanti, ma, durante il torneo la tensione era davvero troppa e finivo per prenderle pure dai bimbi che giocavano arrivando a malapena al tavolo.
E questo è solo UN esempio di molti che potrei citare, ed è forse per questo che in fin della fiera non sono mai stato un netgamer "da gara" ma mi sono da subito posto come colui che organizza, quello che gestisce, quello che fa girare le cose... un po' come quello che regge la telecamera durante una furiosa gangbang (colorito, il paragone. ndToSo).
Eppure ci hanno provato a farmi giocare da "Pro". Quando ero un quaker incallito facevo parte come membro onorario di uno dei clan più nerboruti dei tempi: i TuLLs. Molti vedevano questa mia presenza come non meritata, era solo un modo per avere l'organizzatore tra i membri, con l'ovvia restrizione di non poter partecipare ad eventi dove ero parte della macchina organizzativa. Ma, ahimè, c'erano le competizioni internazionali ed i membri del clan desideravano che io partecipassi, dopo avermi testato un po' in privato, ad almeno qualche incontro "materasso". Così, giusto per.
Il momento arrivò e io ero a casa davanti al PC a sudare come una porchetta sulla brace. Mi sentivo come se avessi tutti i riflettori

addosso: ero il "famoso" Adso da Melk e stavo giocando con i famosi TuLLS. Credo di essere quasi morto, anche se alla fine il match è stato vinto e ho fatto la mia porca figura, ma avevo la tachicardia e i boxer madidi.
A volerla dire tutta forse è lo stesso motivo per il quale ho sempre odiato i raid a WoW e simili al di là della loro intrinseca e noiosa ripetitività: ai tempi del "vanilla" giocavo da tank e buona parte delle responsabilità erano a mio carico.
Sarà per quello che ho sempre detto di non essere interessato alle competizioni in senso lato? Cerchiamo di capirci: io non sono contro la competizione. Però non posso dire di esserne nemmeno a favore: semplicemente, non mi interessa. Sarà per quello che non posso essere considerato uno "sportivo" nel senso televisivo del termine? E voi, nei confronti della competizione, come vi ponete?

A cura di: Ivan "Kikko" Conte kikko@sprea.it

SPOILER ALERT: Non leggete se non avete finito Neverwinter Nights 2!

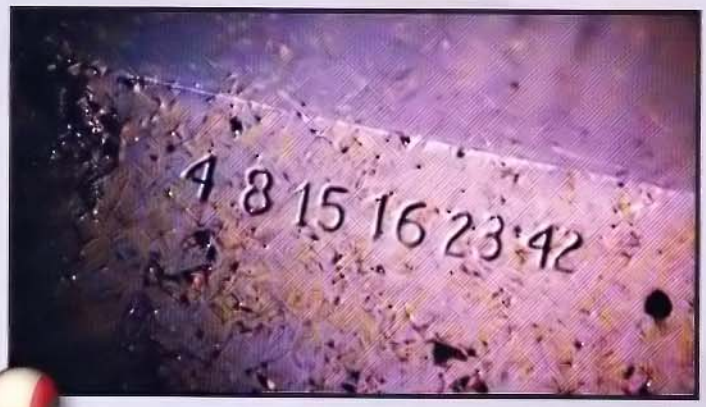
LA STORIA INFINITA

Quando il finale non è scontato.

Nel tentativo forse non eccessivamente convinto di portare a termine Fallout 3 prima di mettere le mani su New Vegas (ci sono quasi, non preoccupatevi), mi sono soffermato a ragionare su quanto sia importante per me avere un traguardo narrativo da raggiungere, ludicamente parlando. Non sapere di avere a portata di mano una fine che possa avere un senso mi ucciderebbe la poesia del giocare ancora prima di terminare la fase d'installazione. Eppure ci sono un sacco di persone che sopportano poco la coscienza di un traguardo, e non parlo solo di videogiochi. Pensate a quanta gente si è strappata i capelli quando ha saputo che Sentieri (una soap-opera iniziata per radio nel 1937!) avrebbe chiuso i battenti nel 2009. Settantadue anni e 15.762 episodi non sono bastati agli affezionati più integralisti per sentire il conato di disgusto dovuto alla brodaglia trita e ritrita che gli veniva propinata puntata dopo puntata. Oppure, per disquisire di fatti più recenti, potremmo parlare di Lost. Il videogioco, Lost: Via Domus, non mi sono mai permesso di giocarlo. Vuoi perché non mi ha mai attirato molto (ma voi, sicuramente, lo avrete installato e finito quando lo abbiamo allegato col numero 245, nevvero?); vuoi anche perché al momento dell'uscita nei negozi la serie televisiva era brutalmente incasinata e lungi dall'essere prossima a una fine. Mi veniva mal di testa al solo pensiero di mettermi lì con un titolo che, dal punto di vista narrativo, non mi avrebbe probabilmente portato da nessuna parte.

E poi c'è sempre il problema del finale che ti lascia lì come un beota sulla sedia; o sulla poltrona, nel caso siate anche animali da console. Dopo lo sbattimento assurdo di arrivare in fondo alla storia, magari giocando a livello difficile, ti aspetti qualcosa di epico. O magari, anche solo qualcosa di emotivamente appagante. E invece, capita troppo spesso di ritrovarsi a bocca aperta, ma per il motivo sbagliato. Come con Kane & Lynch 2: Dog Days, ad esempio, dove la trama fa solo "finta" di finire. E pazienza, visto che in una manciata di pomeriggi al massimo si arriva in fondo. Il problema grosso è quando l'amarezza ti sconquassa le membra dopo decine, se non centinaia di ore dedicate allo stesso titolo. Il primo che mi viene in mente è Neverwinter Nights 2, che aveva una trama avvincente, fino a quando il boss finale si trascinava nella tomba tutti i protagonisti senza alcuna spiegazione logica: il tutto raccontato da quattro vignette in croce. Ma anche Gears of War non scherzava granché, salvo poi trincerarsi dietro al fatto che "tanto si tratta del primo episodio di una trilogia, e quindi tanti saluti". Tanti saluti una beata mazza... io ho pagato fior di euro ANCHE per un finale decente, non certo per vedermelo in differita enne anni e enne episodi dopo! Come God of War 2 su PS2, che si permetteva addirittura di sbeffeggiare il videogiocatore con una frase del tipo "...continua su God of War III", roba che manco Matrix Reloaded al multisala di Pioltello mi aveva lasciato così. Che poi, a voler ben guardare, è il problema di un sacco di altri titoli che nascono seriali, e che quindi permettono agli sviluppatori di non sbattersi eccessivamente nel trovare un finale che ti faccia dire "wow!". Eppure, il finale "wow!" dovrebbe essere interesse anche di chi il videogioco lo vende: se l'ultima sensazione che mi resta dopo aver letto i titoli di coda è di stupore e godimento, magari mi viene in mente di consigliare l'esperienza anche a qualche amico.

Che poi, diciamocelo... secondo voi, quanta gente arriva davvero in fondo a un gioco, a meno che questo non si termini in pochissime ore? Mi sbaglierò, ma credo che molti team speculino sulla pigrizia della gente. Io stesso, che con questo mestiere ci campo, sono talvolta costretto a rincorrere. Come nel caso di Fallout 3, iniziato a ottobre del 2008 e finito (forse) a settembre del 2010.



Pagina mancante

Pagina mancante